**41 TESZT - KIVESÉZTÜK AZ ŐSZ EDDIGI LEGNAGYOBB JÁTÉKAIT!**

# PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

**A FEKETE SEREG**

## CALL OF DUTY: BLACK OPS III

**Az általunk ismert világnak vége, de a háborúk korszakának még nem áldozott le!**

**SÍR A RABLÓ**

## RISE OF THE TOMB RAIDER

**A bájos Lara Croft kisasszony újabb kalandra indult, és ezúttal is mesés kincsekkel tért haza.**

# NEED FOR SPEED™

**Visszatért az éjszakai versenyzés világához a sokat látott Need for Speed széria: minden eddiginél több tuningolási lehetőséggel, és a közösségi autózásra kihegyezett játékmenettel lép a gázra az idei epizód!**

PC GURU 2015. 11.
15011
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

**STEAMES TELJES JÁTÉK:**

## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - DIRECTOR'S CUT

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

**SÜLT HAL, TOM JONES**

## ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

**Két főszereplővel, és a viktoriánus kor Londonjával erősít az idei Assassin's Creed-felvonás.**

EXKLUZÍV LIMITED EDITION KONZOL
16
www.pegi.info
STAR WARS
BATTLEFRONT
EA
KERESD A BOLTOKBAN
MERÜLJ EL A STAR WARS™ CSATÁIBAN PS4™-EN
STAR WARS
AZ ERŐ A PLAYSTATIONNEL VAN
PLAYSTATION® EXKLUZÍV CSOMAG
STAR WARS™ CLASSICS
AZ UTALVÁNY 4 JÁTÉKRA SZÓL!*
Super Star Wars™
Star Wars™ Racer Revenge
Star Wars™ Bounty Hunter
Star Wars™ Jedi Starfighter
PlayStation Plus
Játssz online multiplayer játékot a PlayStation®Plus-szal
PS4
STAR WARS BATTLEFRONT DELUXE EDITION
* Az utalvány csak a PS4 csomagban található meg.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.
STAR WARS © & TM 2015 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Game code and certain audio and/or visual material © 2015 Electronic Arts Inc.
PS4™

**SZERKESZTŐSÉG**

**Főszerkesztő**
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu

**Szerkesztő**
Böjtös Gábor (Böjtös) • bojtosgabor@pcguru.hu
**Multimédia szerkesztő**
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

**Lapdesign, borító és tördelés**
Szücs Péter
**Korrektor**
Talabér Krisztina

**A szerkesztőség címe:**
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

**Hirdetésfelvétel:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

**Terjesztés**
Teimer Edina

**A kiadásért felel:**
a Kiadó ügyvezető igazgatója

**Kiadja a Skorpió Print Kft.**

**Lapterjesztés**
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

**Egy lapszám ára: 1995 Ft**

**ELŐFIZETÉSI DÍJAK**
**12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft**

**Előfizetés és reklamáció:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

**POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444**
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomtatás:** IPRESS Center Hungary Kft.
**Felelős vezető:** Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

**Figyelmeztetés!**
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

# 2015. NOVEMBER

# SZERET, NEM SZERET, SZERET, NEM SZERET...

Ha azt mondom, ez volt életem legnehezebb és legkeményebb döntése, nemhogy nem túlzok, de talán alá is becsülöm - amióta az eszemet tudom, mindig is arra vágytam, hogy videojáték magazint vezessek, és amikor egy röpke évtized után ezt sikerült elérni, nálam boldogabb embert nem lehetett találni a Földön. Azóta a PC Guruval kelek és fekszek, ápolom, gondozom heti 7 napon át, mintha a saját gyerekem lenne. Éppen ezért is volt annyira nehéz azt mondani, hogy vége.

Mozgalmas egy év volt az biztos, hosszas keresés után sikerült egy új, modernebb logót találni a magazinnak, rengeteg új író csatlakozott a stábhoz, elindítottuk a saját rendezvényünket (amely idén minden képzeletünket felülmúlóan jól sikerült, köszönjük mindenkinek, aki csak eljött, én már alig várom, mi lesz jövőre!), lett egy webshopunk, készítettünk új különszámokat, akadt világexkluzív címlapunk. Ennél többet nem is kívánhat az ember.

Amikor azonban úgy hozza a sors, hogy adódik egy lehetőség, kinyílik egy ajtó, sajnos van úgy, hogy be kell lépni rajta, akármennyire is fáj a váltás, a távozás, és az én életemben most következett ez be. Élek-halok az újságírásért, ahogy a videojátékokért is, és szeretnék a jövőben is ezzel foglalkozni - és fogok is, csak most épp egy másik oldalról, benézve a színfalak mögé, az egész üzletág egy olyan oldalát ismerve meg, ami mindig is nagyon érdekelt.

Köszönöm a PC Gurunál töltött fantasztikus éveket, a legkedvesebb, legodaadóbb tulajdonosokat, a halálosan fárasztó leadásokat és lapzártákat, és azt a temérdek mennyiségű időt és energiát, amit a csapat a lapba tett, és amit ezek után is bele fog rakni.

Hiszen az élet megy tovább, ahogy a PC Guru, és persze a játékipar is - éppen ezért is sikerült a novemberi számot is csurig tölteni, főleg tesztekkel, amiből most szám szerint 41 van, és ha nem lennénk a nyomtatott sajtó kereteihez kötve, még ennél is több lett volna. De hagyni kell valamit a jövőre is!

**A GURU LEGYEN VELETEK!**

wilson

## A TAVALYI ÉVHEZ HASONLÓAN IDÉN IS TARTOTTUNK PC GURU SHOWT, RÁADÁSUL EZÚTTAL ÚJ, HATALMAS HELYSZÍNEN, A TAVALYIHOZ KÉPEST SOKKAL TÖBB KIÁLLÍTÓVAL ÉS PROGRAMMAL. NEKED MI VOLT A LEGEMLÉKEZETESEBB, VAGY ÉPP A LEGKELLEMESEBB PILLANATOD ERRŐL A HÉTVÉGÉRŐL?

**wilson**
Mindenképp az a két srác (sajnos nem emlékszem a nevükre), akik idén is nagyon messziről utaztak fel, hogy velünk találkozzanak, és hogy csináljanak egy közös képet. Na meg persze az összes többi látogató, lelkes és leendő PC Guru olvasó!

**Obo**
A tavalyi, kissé családias hangulatú show után egyenesen letaglózó volt, hogy milyen sok ember csődült össze. A tömött termek és az emberek színes kavalkádja lenyűgözött, de az még jobban tetszett, hogy mindig volt néző bőven a PC Guru színpad előtt.

**Chris**
Elég emlékezetes volt az, ahogy Chocho aláírja a magazint egy nagyjából 12 éves srácnak, akit a nagymamája hozott ki csak azért, hogy találkozhasson velünk. Imádtam. Meg persze a másik kedves rajongónk, aki minden évben elhozza az összes addig megvett guruját, hogy dedikáljuk neki.

**JohnBart**
A legkellemesebb ezúttal is az volt, hogy személyesen is találkozni tudtam a stábbal. A legemlékezetesebb pedig az, hogy a Bloodborne / Dark Souls előadásról csak akkor tudtam meg, hogy nem volt betervezve, miután lement az egész, annyira profi volt.

**Chocho**
A legemlékezetesebb pillanat az volt, amikor egyszer csak felhívtak, hogy menjek fel a színpadra, és csináljak „bármit", mert a Hearthstone nem akar működni, és szegény Mackó lassan elvérzik. Csaptam egy instant Bloodborne-bemutatót, JohnBart legnagyobb örömére.

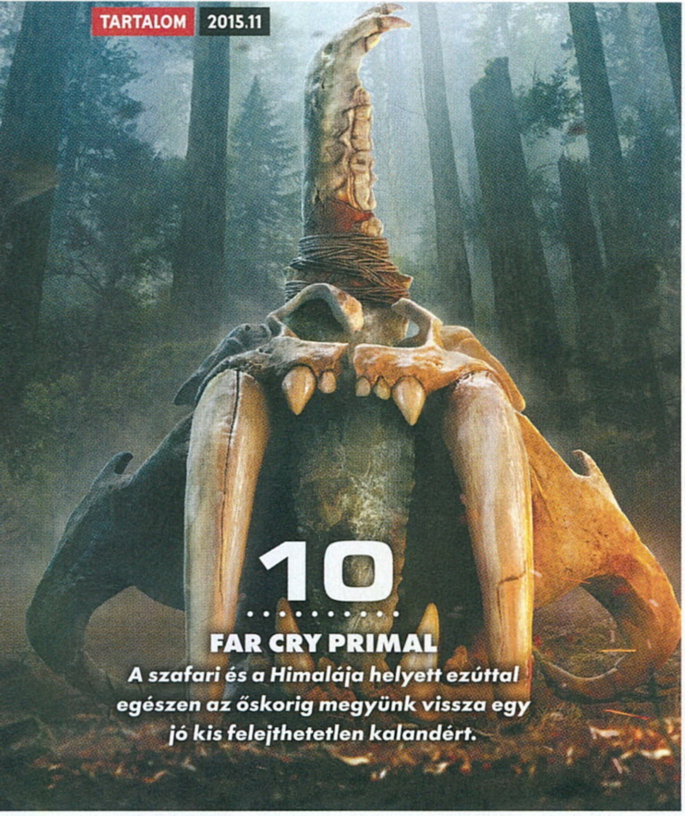
**Böjtös**
A legemlékezetesebb pillanatom az, amikor a Destiny a bemutató előtti percben levágódott a szerverről, így sűrű imádkozás közepette csalogattuk vissza a játékot az online módba, ami persze kisebb szívinfarktust okozott. Amúgy minden nagyszerű volt, élveztem a hétvégét.

**Midnite**
Nem tudtam hazautazni a rendezvényre, de jó hétvégém volt. A kollégáimmal voltunk grillpartin, ahol „véletlenül" előkerült egy üveg házi pálinka. Erre az ízélményre a britek nincsenek felkészülve, szóval a kedvenc pillanataim azok voltak, mikor megkóstolták.

**Dzséjt**
Mivel én nem pesti vagyok, igen ritkán találkozom a kollégákkal – tulajdonképpen eddig csak a két show-n volt erre alkalmam. Úgyhogy az tetszett a legjobban, hogy a PC Guru több tagjával is jobban elbeszélgethettem és megismerkedhettem.

**Lor**
Rengeteg jó arc emberrel találkoztam kinn, és szerintem parádésan sikerült! A legkellemesebb pillanataim közé tartozik az, hogy amikor már igencsak éhes vagyok, Erik nevű olvasónk mindig felbukkan egy zacskó, általa készített házi kókuszgolyóval. Köszi!

**McMacko**
Amikor a Hearthstone döntő előtt a tech csapat egy bő órán keresztül mamlaszkodott a hardverek előkészítésével és csúsztunk emiatt. Na, ezalatt majd' másfél órás stand-uppal kellett elütnöm az időt a színpadon. Még jó, hogy Enji és wilson a segítségemre siettek…



**10**
**FAR CRY PRIMAL**
A szafari és a Himalája helyett ezúttal egészen az őskorig megyünk vissza egy jó kis felejthetetlen kalandért.

**16**
**OVERWATCH**
Vajon a Blizzard nem tud hibázni, vagy szimplán szerencséje van a csapatnak? Az Overwatch előbbit bizonyítja.

# Tartalom

## ELŐZETES


008 Ironkraft: Road to Hell
009 Brigador
010 Far Cry Primal
012 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2
014 Street Fighter V
016 Overwatch


## TESZT


020 Call of Duty: Black Ops III
024 Minecraft: Story Mode
025 Tales from the Borderlands
026 Transformers: Devastation
028 Need for Speed
032 Convoy
033 Undertale
034 Prison Architect
036 Wasteland 2: Director's Cut
038 Divinity: Original Sin - Enhanced Edition
040 The Witcher 3: Wild Hunt - Hearts of Stone
042 Assassin's Creed Syndicate
046 Pulse
048 Life is Strange
049 Euro Fishing
050 Guild Wars 2: Heart of Thorns
054 Grand Ages: Medieval
056 Warhammer: End Times - Vermintide
060 Civilization: Beyond Earth - Rising Tide
062 Anno 2205
064 Devils and Demons
065 Farming Simulator Gold
066 The Age of Decadence
072 Pinball FX2: Balls of Glory
073 Knights of Pen and Paper 2
074 Broforce
076 Sword Coast Legends
078 The Park
079 Keep Talking and Nobody Explodes
080 PixelJunk Shooter Ultimate
081 Clandestine
084 WRC 5
086 Warhammer 40k: Regicide
088 Bedlam
089 Coast Guard
090 Rise of the Tomb Raider
092 Halo 5: Guardians
095 Darksiders II: Deathinitive Edition
096 Guitar Hero LIVE
098 Tales of Zestiria
099 Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below


## HARDVER


104 Hardverhírek
106 Cougar 200K
107 Cougar 550M/250M
108 Hardvermentőöv

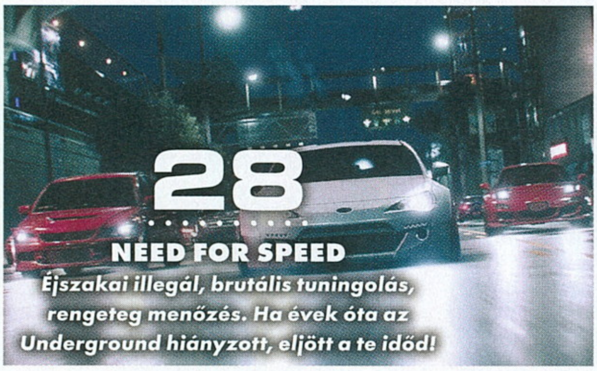

## ROVATOK


100 Heroes of the Storm
102 Játékmentőöv
110 Levelezés

**14**
**STREET FIGHTER V**
Áramvonalasított, a szexizmusnak beáldozott karakterek, minden eddiginél forradalmibb és kiforrottabb játékmenet.

**12**
**PVZ: GARDEN WARFARE 2**
Ha azt gondoltuk, őrültebb már nem lehetne a zombik és növények harca, a második GW alaposan ránk cáfol.

**48**
**LIFE IS STRANGE**
Így kell az érzelmeinkre óriási hatással bíró, emberi és mégis fantasztikus, felejthetetlen videojátékot alkotni.



**28**

**NEED FOR SPEED**

*Éjszakai illegál, brutális tuningolás, rengeteg menőzés. Ha évek óta az Underground hiányzott, eljött a te időd!*

**56**

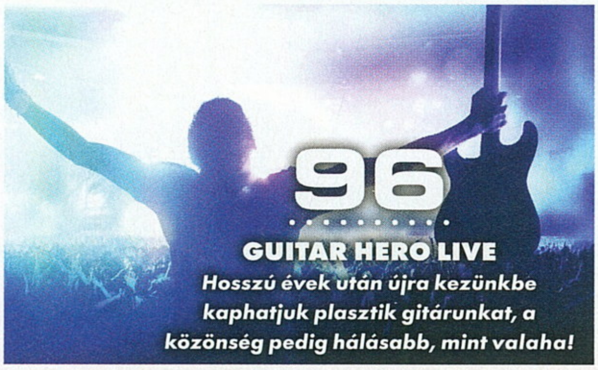
**WARHAMMER END TIMES: VERMINTIDE**

*Misztikummal és hősi pillanatokkal teli kooperatív patkányirtás a Left 4 Dead mintájára. Lehetetlenség megunni.*

**62**

**ANNO 2205**

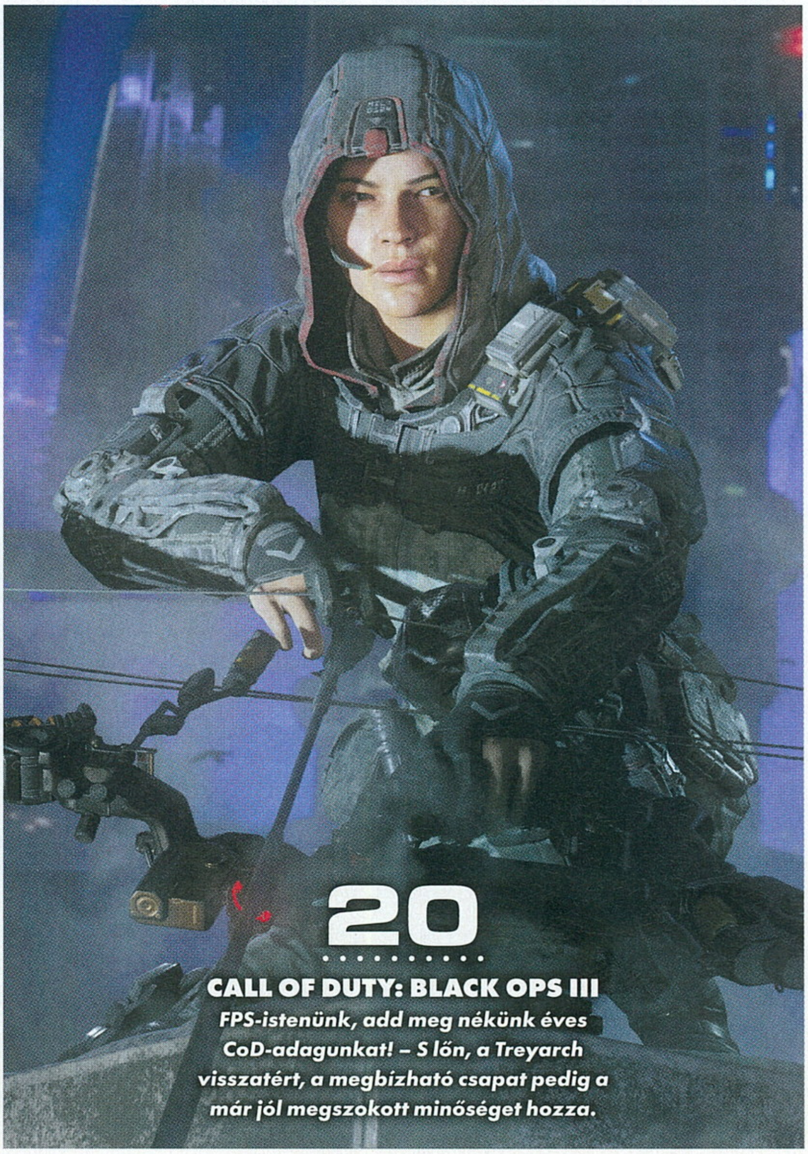
*Anno a jövőben… az ellentmondásos felütés egy dolgot biztosan kilátásba helyez: önfeledt stratégiázást.*



**96**

**GUITAR HERO LIVE**

*Hosszú évek után újra kezünkbe kaphatjuk plasztik gitárunkat, a közönség pedig hálásabb, mint valaha!*



**20**

**CALL OF DUTY: BLACK OPS III**

*FPS-istenünk, add meg nékünk éves CoD-adagunkat! – S lőn, a Treyarch visszatért, a megbízható csapat pedig a már jól megszokott minőséget hozza.*

**TELJES JÁTÉK:**

5AA204TGTH2T36LODGHR

A kód a
**http://www.pcguru.hu/kodbevaltas**
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
**http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

# GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

**Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha sérült az újság?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?**
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

**Hogyan fizethetek elő az újságra?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

**Hogyan kommentálhatom a cikkeket?**
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

**Hol találok további információt a szerkesztőségről?**
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

# ESET KÓD: 2EVUVWB9

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. január 1-ig** érvényes.

# Deus Ex
## Human Revolution™
## Director's Cut

[ÍRTA BÜJTÖS] **Már nem is annyira távoli jövő, különböző kiegészítések az emberi test számára, titkos összeesküvések, FEMA, Illuminati... nem, nem a konteós oldalak tartalmát soroljuk fel, hanem a mellékletünket jelentő utolsó Deus Ex-epizód fontosabb összetevőit említettük meg.**

A méltán sikeres Deus Ex-széria még 2000-ben vette kezdetét, ami az Ion Stormnak volt köszönhető, az Eidos kiadó szárnyai alatt. Azután a folytatás, a négy évvel későbbi Invisible War már nem szerepelt olyan rózsásan a játékosok és a szaksajtó által kihirdetett eredmények tükrében, éppen ezért aggódott mindenki a 2011-es visszatérés során. Ám az ekkor már a Square Enix számára bedolgozó Eidos Montréal láthatóan (szinte) mindent megtett azért, hogy a sorozat régi hírneve visszatérjen, a kudarc pedig ne ismétlődhessen meg. A hosszú munka igazi gyümölcsé érett, ennek a nagy hozzáértéssel és lelkesedéssel létrehozott fejlesztésnek az eredménye a Deus Ex: Human Revolution, ami a sztori előzményeit mutatja be mindazoknak, akik igazán fifikás és izgalmas futurisztikus RPG-akcióra vágytak.

**A rengeteg választási lehetőség és az intelligens játékmenet még négy teljes esztendő után is a meglepetés erejével hat.**

### A BIOKIBERNETIKUS FORRADALOM

2027-ben, avagy az első epizódhoz képest 25 évvel korábban csöppenünk bele egy olyan világba, amitől tulajdonképpen már mi is csak lépésekre vagyunk. A szegények és gazdagok között egyre nagyobb árok áll, a nagyvállalatok pedig olyan befolyással bírnak az életre és a politikára, ami egykoron még elképzelhetetlen volt. Mindeközben a technológia is komoly fejlődésen esett keresztül, aminek hála az embereket augmentációs kiegészítésekkel lehet még tökéletesebbé, még halálosabbá tenni.

A szintén ezzel a lehetőséggel dolgozó Sarif Industries új biztonsági főnökének bőrébe pottyanva indulunk el a megfelelő nehézségi szint kiválasztása után – ezzel pedig egyből a mélyvízben kötünk ki, hiszen megjelennek a rosszfiúk, jó kis vérengzést produkálnak, majd hősünket, Adam Jensent is úgy helybenhagyják, hogy csak az augmentáció segítségével sikerül megmenteni a volt SWAT-os életét. Hat hónappal később pedig immáron kiélesedett érzékekkel, erősebb fizikummal bírva vethetjük bele magunkat a kiélesedő konfliktusba, aminek hátterében olyan erők mozgatják a szálakat, amilyenekre még a legrosszabb rémálmaink során sem gondolnánk.

### DÖNTÉSKÉNYSZER

Kicsivel fentebb nem véletlenül lett megemlítve az RPG műfaj is, elvégre bár a HR mellé alapvetően FPS nézet dukál, amit egy külsőkamerás fedezékharc támogat meg, mégis olyan szabadságot kapunk a játékmenetben és döntéseink során, ami még manapság is kifejezetten ritka. A főbb misszióink mellé mellékküldetések is járnak, mindehhez egy egészen nyitott világot kapunk (amellett, hogy bolygónkat is keresztül-kasul utazzuk, avagy különféle városokban járunk utána a nagy turpisságnak, aminek hátterében House doki szavaival élve mindenki hazudik), de még csak nem is ezek a legfontosabb elemek a végigjátszás során.

Az ugyanis teljesen rajtunk áll, milyen megoldást találunk az elénk helyezett kihívások terén. Lopakodva, csendben, minden életet megóvva végigjárhatjuk a rendelkezésre álló épületeket, lesből támadhatjuk le áldozatainkat, egyéb alternatív eszközökhöz is vetemedhetünk (pénz, rábeszélő képesség), de eljátszhatjuk a terminátort is, aki egy teljes rendőrőrs megtisztítását tűzte ki céljául. Minden csak rajtunk múlik, a fejlesztők meg ehhez olyan szinten asszisztálnak, hogy azt tanítani kéne. Elzárt és szűk járatok, kívülről megtalálható útvonalak rejtőznek mindenhol, fejlesztéseink pedig részben pont azért szerepelnek az egyedi mechanika listáján, hogy választott irányvonalunknak kellően meg tudjunk felelni.

Az augmentációnak hála rengeteg képességre tehetünk szert a szintlépésekkel,

**ADATOK**

KIADÓ
**Square Enix**

FEJLESZTŐ
**Eidos Montreal**

MŰFAJ
**akció-RPG**

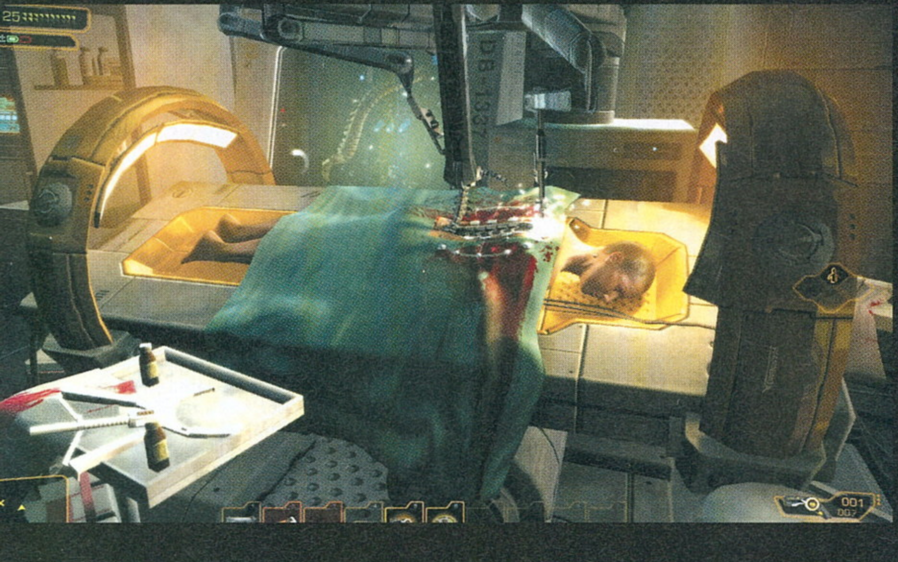
MULTI
**nincs**

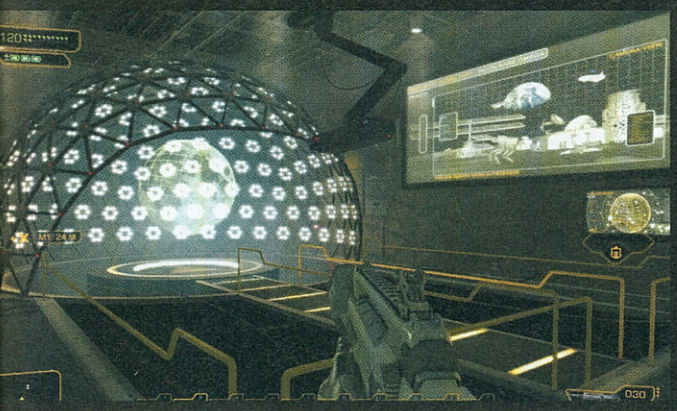
**GÉPIGÉNY**

2.0 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, GeForce 8000 / Radeon HD 2000 VGA, 17 GB HDD

**INFO**

A Deus Ex: Human Revolution eredetileg 2011. augusztus 23-án jelent meg PC-re és konzolokra.





**A jövőben sincsenek szuperhősök, azonban orvosi beavatkozással sok minden megváltoztatható rajtunk. Természetesen ezt egyesek egyből hadi célokra használnák.**

## KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavaly óta megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

boltolással és itt-ott szabadon fellelhető pontok segítségével, amikkel nemcsak a jobb érzékekre, hanem a hatásosabb meggyőzésre, a halkabb mozgásra, vagy éppen a nagyobb ellenállóságra és fizikai erőre is rágyúrhatunk. Azt mondjuk érdemes jól átgondolni, milyen irányba óhajtjuk terelni hősünket, mivel a közel hatvan darabos képességfa túl terjedelmes ahhoz, hogy minden skillt megszerezzünk egyetlen végigjátszás alatt. Az első befejezésig eljutni pedig simán belekerül húsz-harminc óránkba, ami kellően szép eredmény, pláne úgy, hogy nem kifejezetten unható meg a móka, még ha a későbbiekben kicsit veszítünk is szabadságunkból.

A leírtakon kívül még egy igen fontos összetevő: egy-egy esetben életekről dönthetünk. Az nem meglepő, hogy társalgásaink alatt különböző (támadó, védekező vagy éppen ignoráló) válaszokat adhatunk meg, de az már érdekesebbé teszi a dolgokat, amikor emberek sorsa múlik rajtunk, választásunk következménye ráadásul ezek után egy darabig megbújva marad, majd mondjuk, órákkal később fejti ki hatását.

Ez a végjátékra nem annyira lesz mérvadó, tehát aki egyből egy The Witcher 3-ra gondolna, annak bizony csalódnia kell. Elméletben sok mindentől függhet a befejezés, de a gyakorlatban kizárólag az fontos, éppen miképpen lépünk – egy mentést mindenesetre érdemes tartalékolnunk az utolsó pillanatokra, így megnézhetjük mindegyik alternatívát. Ám a cselekmény során okozhatunk eltéréseket, például bizonyos személyek értelemszerűen nem bukkannak fel újra, ha egyszer már életüket vettük.

### EXTRA JUTTATÁS

Ha mindez nem lenne elég, avagy az alapjáték mellett további izgalmakra vágynánk, örömhírként szolgál az, hogy a magazin mellé pakolt változat már természetesen a Director's Cutot takarja, ami az eredetileg Wii U-ra kiadott bővített verzió. Vagyis a javított főellenfél-harcok és mesterséges intelligencia mellé dukál még a The Missing Link elnevezésű DLC, ami további 5-6 órában mutatja be Jensen szingapúri hajós utazását, ezzel fényt derítve a korábban kimaradt részletekre. Mindezt még egy olyan boss-fighttal is sikerült megfejelni, amilyet a fő kampány érdemelt volna meg, szóval fel lehet kötni a gatyát, mert igazán élvezetes küzdelem vár ránk.

### BEMELEGÍTÉS

Ahogyan az előző számos Hitman: Absolution, úgy a Deus Ex: Human Revolution is hamarosan folytatással bővül, elvégre következő év elején érkezik a Mankind Divided (erről pár számmal ezelőtt, augusztusban publikáltunk egy komolyabb előzetest, amennyiben valaki pótolná az akkor leírtakat), amihez kiváló bemelegítés lehet teljes, ajándék játékunk. Ráadásul, míg a HR igazán már a megjelenési idejében (avagy cirka négy évvel ezelőtt) sem számított technikai csúcsnak, a következő rész az eddig látottak alapján nemcsak a tartalom terén tartja majd a minőséget, hanem ehhez megfelelő külsőt is kölcsönöz. Magyarán szólva piszkosul látványosnak ígérkezik.

### A BELSŐ SZÁMÍT

De azt mondják, hogy a külső nem minden, és ez különösen igaz mellékletünkre is. Noha a Human Revolution első blikkre kicsit csúnyácskának tűnhet, ráadásul a játékmenetben az akció is picit elmaradott, a hangulat, a történet és a tényleges élmény mindenért kárpótol minket. A szinkronhangok maximálisan teljesítenek, a sztori sokfajta meglepetéssel szolgál (ezért is próbáltunk spoilermentesen fogalmazni), a zene szó szerint fantasztikus (az XCOM-ért felelős Michael A. McCann elképesztően magasra tette a lécet), a személyre szabható játékmenet és karakterfejlesztés pedig mindenkinek megadja a lehetőséget arra, hogy a legnagyobb élvezeti értéket hozza ki a programból, amire méltán büszkék a fejlesztők.

Mi pedig ezek után nem is tehetünk mást, mint hogy jó játékot kívánunk hozzá! G

[IRTA BÖJTÖS] **Budapesttől Párizsig, Párizstól Berlinig... autóba pattanva jártuk be az utat a hazai fejlesztésű Ironkraft alfa változatában, amely ugyan még nagyon félkész (vagy negyed) állapotát mutatja a játéknak, de a Rammstein-szerű zenei aláfestéssel megáldott autós cucc már most is jópofa.**

Nem is olyan régen történt meg, hogy a komoly fődíjjal rendelkező Casual Connect szakmai zsűrijének hívtak meg, aminek során különböző mobilos és PC-s fejlesztéseket kellett értékelnem. Ezek közül a legjobbak közé szavaztam az Invoker Studios Ironkraft: Road to Hell című őrületét, ami végül meg is nyerte a beválogatást. Noha a program akkor még csak egy kétpályás, nagyon kezdeti builddel jelent meg a felhozatalban, a többnyire rendkívül átlagos klisék elpuffogtatása mellett kifejezetten érdekesnek tűnt nem kicsit borult hozzáállásával, ami a legújabb, immáron a Steamen elérhető tesztverzióból is teljes mértékben átjött. Párórányi nyüstölés után azonban azt kell mondanom, hogy a munka java még hátra van, hazánk fiai pedig továbbra sem ülhetnek babérjaikon.

**Történetét és stílusát nem lehet komolyan venni, de ezzel a játékkal a fejlesztőknek is egy céljuk volt: maga a szórakoztatás.**

### NÁCIK, FÖLDÖNKÍVÜLIEK

Autókázunk, autókázunk, egy kis dombra... nem csücsülünk le, hanem inkább ugratunk arról egy nagyot a betanító szakaszban. A többi pedig már (alternatív) történelem, hiszen a szárnyaszegett repülő csészealj utasával együtt zúzódik össze földet érése után, a darabokat tanulmányozó náci birodalom pedig megnyeri a világháborút, aminek során sötétség alá kerülnek az emberek elszeparált élőhelyei. Természetes, hogy innentől a Mad Maxre emlékeztető főszereplő a központi személy, az egyetlen hős, akit irányítva bevágódunk a tulajdonunkban lévő Bogár belsejébe, majd elkezdjük bejárni a világot, miközben véget vetünk a náci rezsim rémuralmának. Szigorúan a Rammsteinra emlékeztető zene mellett, ami azért némi iróniával teli identitászavart helyez a háttérbe.

A képregényes felvezetés jópofa és aranyos, de nem ezért pattantunk a volán mögé, szóval nézzük, mi a helyzet a játékban. Budapestről indulunk Párizsba, ami kellemes kis utazást eredményez. A Trials-sorozatra emlékeztető játékmenet során (plusz lőfegyverek használata) járgányunkat vezetgetve haladunk el az Országház, a Clark Ádám tér és a Lánchíd előtt, vagy éppen a főutak alá bejutva, a sárga földalatti vonalán érkezünk meg a Vörösmarty térhez. Mindez jól is néz ki, plusz magyarként jópofa élményként lehet elkönyvelni az egyébként egészen mutatós külcsín társaságában. A kasznit forgathatjuk, manőverezhetünk vele a kétdimenziós térben, ugorhatunk is, a fizika pedig igen érdekes dolgokat eredményez. Fellökjük, elgázoljuk a lövöldöző, gránátokat dobáló katonákat, felökleljük gépi ellenfeleinket, sőt a pályákon elszórt hatalmas gumilabdákat és -állatokat is mozgásra késztethetjük, amivel kisebb láncreakciót indíthatunk el áldozataink és a szétszórt, apró kis darabokra szakítható faládák között.

Merthogy utóbbiakból lehet gyűjtögetni. Rengeteg élelmet, vizet, lőszert, luxuscikket, benzint, ezek közül pedig sokat eladhatunk, amivel (és további pontjainkkal) lehetőséget kapunk a járgány fejlesztésére. Durva páncélzat, áramvonalasított felület, üzemanyagtartályok és a többi. Így testre szabva és egyben hű társunk képességeit is alakítva, hiszen változtatásainkkal gyorsabbá és ellenállóbbá válhatunk az egyre nehezedő kihívással szemben.

### ROAD TO... WHERE?

Egyáltalán nem szeretném leszólni a készítőket és munkájukat, elvégre bőven van fantázia alkotásukban – nem véletlenül szavaztam arra. A látvány önmagáért beszél, a koncepció ötletes és jópofa, sőt a játékmenet is élvezetes tud lenni, de most még szó szerint értékelhetetlen a rendelkezésre álló verzió. Tele van buggal, szinte egyik összetevője sem igazán kiforrott.

Vezetőnket nem látjuk, a hangok vagy nincsenek a helyükön vagy borzalmasak, az ellenfeleket néha teljes izomból elütve sem intézhetjük el, illetve volt olyan, hogy egy ellenséges járgány egyszerűen belesüppedt a talajba és ott eltűnt. Nem utolsó sorban folyton lefagyott az általam próbált változat, az autóm láthatatlanná vált, a megnyitott és feltuningolt járgányomat egyszerűen nem adta be a rendszer, a pályákat is folyton újra kellett kezdenem.

Munka tehát bőven akad az Ironkraft kapcsán, ami egyelőre messze van a célvonaltól, ám bízom abban, hogy az eddig beleölt energia nem lesz elpazarolva, a 2015-re tervezett megjelenéskor pedig egy bugok terén kigyomlált, minőségi formában látjuk újra a programot. Ehhez pedig szívemből kívánok sok sikert a fejlesztőknek!

**ADATOK**

KIADÓ
**Invoker Studios**

FEJLESZTŐ
**Invoker Studios**

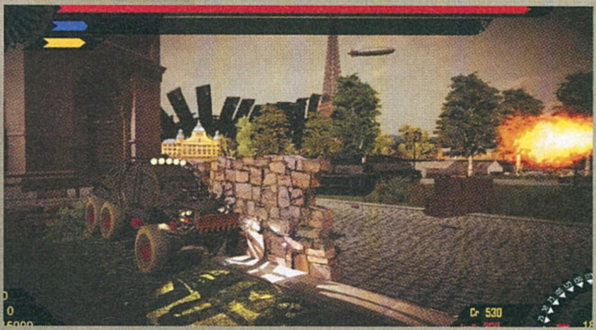
MŰFAJ
**akció**

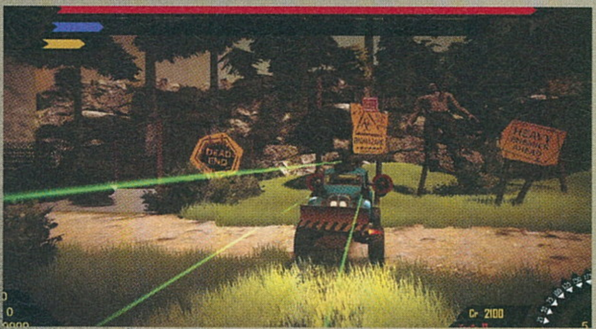
MEGJELENÉS
**2015. 10. 22.**

**STÍLUSMINTA**

**Urban Trial Freestyle**
2013 (TATE MULTIMEDIA)

**Trials Fusion**
2014 (UBISOFT)





Balra az Országház, jobbra a nagy semmi... a németek a világháború megnyerését követően rendesen lerombolták fővárosunkat.

# BRIGADOR

[ÍRTA BÜJTÖS] Az Early Access kínálatában néha igazán érdekes gyöngyszemekre lelhetünk rá - ilyen például a Brigador is, amely a nyolcvanas évek esszenciájával gyúrt össze egy izometrikus, meches és harckocsis shootert, ami ráadásul működőképes is a maga kis neonfényes világában.

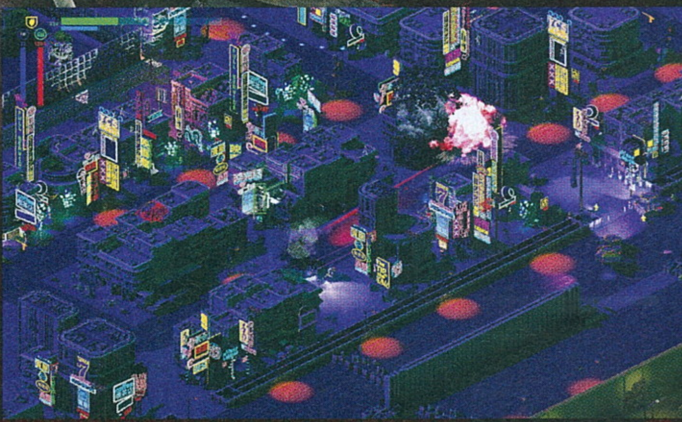
A Stellar Jockeys csapata nem vállalkozott világmegváltásra, nem képzelt el megvalósíthatatlan csodákat, egyszerűen csak fogott pár jól bevált formulát, azokat egy kicsit egyedire faragta saját hozzávalóival, majd korai hozzáférésben publikálta az így összehozott mixet. Nem tudjuk a cselekmény alaptörténetét, nem ismerjük annak világát, hogy pontosan miért történik a nagy harc, csak annyi ismeretünk van, amit látunk is a képernyőn: izometrikus lövöldözésben lehet részünk a régi Syndicate mintájára (legalábbis a külső szempontjából), na persze a látványt némileg a mai színvonalra ültetve.

## GÉPESÍTETT HALÁLHOZÓK

Ami biztos a jelenlegi változat alapján: Solo Nobre városának külső és belső régióiban kell rendet tennünk. Ennek a feladatnak különböző harci gépezetekbe pattanva tehetünk eleget, amihez kiváló bemelegítés a betanító szakasz, aminek során az alapokkal is összeismerkedhetünk. Nem annyira szokványos módon az A és D gombokkal irányba állhatunk irányba (ilyenkor forog a kiszemelt jármű), majd a W és S segítségével indulhatunk meg előre és hátra. Elsőre kicsit nehézkes ez a fajta közlekedés, amihez éppen úgy gyakorlás kell, mint mondjuk anno a játéktermi Cyber Sledhez, aminél ugye tankokat kellett mozgásra bírni a karok segítségével, de amúgy nem vészes a helyzet, némi tréning után ez is flottul megy, nem lesz vele gondunk. Emellett megismerjük kétfajta fegyverzetünk és a térben történő célzást (célpontjaink elé és mögé is lövöldözhetünk, ha elnézzük a pontos helyzetüket), ahogyan a speciális cuccainkat is, avagy a füstgránátokat, az álcázást vagy éppen az EMP hathatós közreműködését (értelemszerűen valamelyik a látásban akadályozza opponenseinket, míg utóbbi egy időre blokkolja azokat).

**Ilyen az, amikor a Strike-sorozat a nyolcvanas évek fantasztikumában elevenedik meg.**

Feladatunk nem más, mint az, hogy a helyszíneken lévő kiemelt objektumokat leamortizáljuk (általában három felrobbantása elég is), továbbá a képernyőn azt is megtekinthetjük, hogy ideális esetben hány ellenféllel kell elbánnunk, ha maximalisták szeretnénk lenni. Siker esetén a megjelölt kijáratok egyikét kell csak megtalálnunk, majd mehetünk is tovább a rendelkezésre álló pályák listáján. Jelenleg nincs fejlesztés, nincs semmi keret, ami vezet minket, ráadásul, ha már kiválasztottunk egy járművet, akkor azzal kell teljesítenünk az összes régiót, miközben életerőnk nem termelődik újra. Persze lehet töltényt felvenni, plusz gyűjtögethetünk is a makettszerű, teljesen lerombolható városban, ahol a támadó masinák mellett emberi alakulatok is fenik ránk a fogukat, de lényegi fejlődési rendszer még nem került a programba.



**ADATOK**

KIADÓ
**Stellar Jockeys**

FEJLESZTŐ
**Stellar Jockeys**

MŰFAJ
**akció**

MEGJELENÉS
**2015. 10. 22. (alfa)**

**STÍLUSMINTA**

**GIGANTIC ARMY**
2014 (ASTRO PORT)

**Perpetuum**
2014 (AVATAR CREATIONS)

## MÁR MOST SEM ROSSZ

Na és nagyjából itt van a kutya elásva. A Brigador már most is remekül működik, kifejezetten szórakoztató, ám meglehetősen hiányos a játékmenet terén. A következő (sacc per) félévben további ellenfelek és lehetőségek kerülnek majd a készülő produktumba, aminek nagyon szüksége volna egy jól működő kampányra és egy fejlesztési rendszerre.

A gépek eltérően viselkednek (a tank erős védelemmel rendelkezik, a mech gyorsabb és gyengébb, de hatásos a fegyverzete, míg az antigravitációs járművek sokkal gyorsabbak, ellenben könnyebben sebezhetők a sikeres találatokkal), a harc olajozottan működik, a legjobb taktika pedig a folyamatos mozgás és a pontos célzás. Rombolhatunk, a kis lépegetővel rá is taposhatunk a tereptárgyakra, közben pedig elképesztően hangulatos szintimuzsika szól, ami letagadhatatlanul táplálkozik a nyolcvanas évekből és annak sci-fi alkotásaiból – ehhez már csak a neonfényes külcsín tesz hozzá egy jó nagy lapáttal.

## IGÉNY SZERINT

Mivel a pályákat véletlenszerűen és direkt sorban is megválaszthatjuk, a fegyverzetünket pedig mi magunk állítjuk össze, a játék hajlandó kiszolgálni egyéni igényeinket, így a tényleges megjelenésig tényleg csak csiszolgatni kell, pár fontos összetevő beépítése mellett, hogy utána a végleges verzió már abszolút élvezhető legyen.

Kicsit a Strike-sorozat is eszünkbe juthat, ami azért elég nagy szó, így nagyon kíváncsian várjuk a befejezett, minden téren korrekt produktumot.

A neonfényes látkép alapján nem véletlenül jut eszünkbe a Szárnyas fejvadász és a nagy kérdés, hogy a harci járművek vajon mivel álmodnak?

# FARCRY® PRIMAL

[ÍRTA CHOCHO]

**AZT MÁR MEGSZOKTUK, HOGY EGY JÁTÉK A TÁVOLI JÖVŐBEN JÁTSZÓDIK, MI TÖBB, A MÚLT SEM HAT IDEGENNEK EGY BIZONYOS PONTIG. KRISZTUS ELŐTT TÍZEZER AZONBAN NEM EGY SZOKVÁNYOS DÁTUM, FŐLEG EGY OLYAN PROGRAMNAK, AMI EGY MODERN LÖVÖLDÖZŐS SZÉRIA LEGFRISSEBB RÉSZEKÉNT PRÓBÁL MEG ÉRVÉNYESÜLNI.**

A Far Cry 4 megjelenése után egyből megindultak a találgatások, hogy vajon miféle folytatással rukkol elő a Ubisoft. A harmadik részt követő Blood Dragon nyomán többen úgy vélték, hogy a 2015-ös esztendőre egy kisebb lélegzetvételű mellékágat kapunk. Ez a jóslat azonban nem jött be, a Primal alcímű felvonás ugyanis egy teljes értékű játék lesz, megjelenni pedig nem idén, hanem jövő márciusban fog. Amíg azonban a Far Cry 3 és 4 a jelenben játszódott, addig a Primal nyom egy hátraarcot, és egészen Krisztus előtt tízezerig vezet vissza bennünket. Egy olyan korba, amikor az erőszakos halál a mindennapok része volt, a betevőért pedig véres csatákat kellett vívni az állatvilág egyáltalán nem védtelen és cuki képviselőivel. Mamutok, kardfogú tigrisek, íjak, lándzsák, rivális törzsek – isten hozott a kőkorszakban!

## SZOKATLAN MILIŐ

A játékot ugyanaz a Ubisoft Montrel fejleszti, amely az előző részekért is felelt, így a készítők pontosan tudják, mi hajtja előre a sorozatot. Dan Hay producer szerint a flexibilitás: mivel a játékmenet alapvetően egy nagy, nyitott terepre, a játékos döntéseire, valamint az állatvilág és az emberi ellenfelek néha teljesen véletlenszerű cselekvéseire épít, gyakorlatilag mindegy, milyen világba helyezik a programot. Annyi a lényeg, hogy biztosítsák a szórakozáshoz szükséges eszköztárat.

A munka egyébként úgy kezdődött, hogy a hatalmas fejlesztőstúdió egy kisebb csapata leült a vezetők elé és közölte: vannak ötleteik egy, a történelem előtti időkben játszódó Far Cry-ra. A szokatlan elképzelés bejött a fejeseknek, a játékon pedig már cirka egy éve dolgoznak. A sztori a mezolitikumnak nevezett földtörténeti kőkor negyedkorszakában játszódik, ami 11500 éve kezdődött, és Kr. E. 8-6. évezred körül, az állattenyésztés megjelenésekor ért véget. Ebből már sejthető, hogy nem kisgazdaságot fogunk egyengetni a programban, hanem egy ősi törzs vadászaként próbálunk életben maradni a mostoha körülmények között.

Főszereplőnk, Takkar eltéved egy Oros nevű, egykor jégfedte völgyben, kezdetben pedig semmije sincs. Ahhoz, hogy hazatalálјon, fegyvert kell szereznie, bujkálnia, néha menekülnie a ragadozók és más törzsek agresszív tagjai elől. Hősünk idővel otthonra lel a völgyben, mi több, nemzetsége legjobb harcosaként törzsfőnöki rangra lép. Ettől a ponttól a játékosok dolga nem csak saját maguk életben tartása, hanem a közösségért való felelősségvállalás. Eljárnak vadászni, újabb, termékenyebb területeket szereznek, esetleg háborúznak – mert ugye a háború sosem változik.

## ŐSEMBER ÉJJEL, ŐSEMBER NAPPAL

Mivel a kőkorszakban még nem voltak lőfegyverek, sőt a kovácsoltvasat sem ismerték, főként lándzsák, íjak, botok és kőbalták alkotják az arzenált. Bizony, ez lesz a sorozat első olyan része, amiben egyszerűen nem lehet lövöldözni. Helyette megismerkedhetünk a tűzzel, a kőkori ember legfontosabb eszközével. Az pedig nem csak arra jó, hogy ehetővé tegye a nyers mamuthúst, hanem segítségével láthatunk a sötétben, vagy mentéspontként szolgáló tábortüzeket gyújthatunk vele.

| ADATOK |
|---|
| KIADÓ **Ubisoft** |
| FEJLESZTŐ **Ubisoft** |
| MŰFAJ **akció-kaland** |
| MEGJELENÉS **2016. 02. 23.** |

| STÍLUSMINTA |
|---|
| **Far Cry 2** 2008 (UBISOFT) |
| **Far Cry 4** 2014 (UBISOFT) |

A napszakok dinamikus változása az egész játékmenetre kifejti majd a hatását. Éjjel a vadászat biztonságosabb, hisz sok nappali ragadozó az igazak álmát alussza. Ugyanakkor a látási viszonyok nagyon rosszak, és az ellenséges embercsoportok is az éj leple alatt ütnek rajta legszívesebben áldozataikon. Ha már szóba került a vadászat, érdemes arra is kitérni egy kicsit, a Primalben ugyanis mindennél fontosabb szerep jut az élelemszerzésnek. Nincs mese, az őskori ember gyomra folyton korgott, tízezer éve pedig még szó sem volt arról, hogy pár csupasz majomivadék a tápláléklánc csúcsára törjön. Az olyan szelíd növényevők, mint a már többször említett mamutok, csordában jártak, veszélyesek voltak. Amennyiben pedig mégis sikerült leteríteni egyet, megjelentek a csúcsragadozó kardfogú tigrisek, medvék, farkasok, hogy maguknak követeljék a zsákmányt.

A Far Cry Primalben a levadászott fenevadak bőre, csontja, szőre lesz a fejlődés záloga, így ha erős és sikeres harcost szeretnénk faragni a fiatal Takkarból, kénytelenek leszünk szembeszegülni a természet erőivel. A teli gyomor és a meleg ruha persze még semmi: a gyilkolás teszi emberré az embert, idővel tehát muszáj lesz megostromolnunk más törzseket, hogy elvegyük, ami az övék, és megmutassuk, melyik kutya… szóval értitek.

## DE HOGY LESZ EBBŐL JÁTÉK?

Mindez papíron inkább érdekesnek tűnik, semmint jónak. A Far Cry-széria ugyanis azon

túl, hogy nyitott terepen játszódik, nagyon sok mellékküldetést, gyűjthető cuccot, parázs akciót tartalmaz. Ezek a Ubisoft elmondása alapján megtalálhatóak lesznek a Primalben is, annak ellenére, hogy a csapat saját bevallása szerint is szürke zónában tévedt. Mivel a mezolitikumi emberektől csak csontok és kövek maradtak ránk, a ruházatot és a faeszközöket a montreali fejlesztők voltak kénytelenek megálmodni, persze komoly tudományos kutatómunka alapján.

A játék tehát valahogy így fest: elinduküldetéseket, amik egytől egyig valamilyen kőkori tevékenységet fednek, a szerzett javakkal pedig egyre erősebbé, ügyesebbé válunk, és idővel a történetben is előrébb lépünk. A sztori a játéknak csak másodlagos eleme, a Ubisoft mégis komolyan veszi, hisz valahogy muszáj lendületet adni a program cselekményének. A fejlődés visszaköszön a sorozat előző részeiből, azaz a Primalben is feloldhatunk majd speciális képességeket. És persze arra is mérget vehetünk, hogy – jó ubis címhez illően – lesznek megmászható magaslatok, összegyűjthető mütyürök, „tarts ki, míg odaér az erősítés"-jelenetek. Járművek nem várhatók (micsoda meglepetés), hátasok sem nagyon, de a hivatalos művészi munkákon úgy tűnik, a Far Cry 4 tigrise kap egy őskori rokont, aki talán elkíséri Takkart pár húzós küldetésre. Mi tagadás, jómagam imádnám, ha lehetne egy virtuális ősmacskám – reméljük, a Ubisoftnál is hasonlóan gondolkodnak.

### ŐSI REJTÉLY

Ahogy mondtam tehát, a Far Cry Primal érdekes, ez azonban nem biztos, hogy elég lesz a rajongók megszólításához. Amíg ugyanis a harmadik részt követő Blood Dragon maradt a fegyveres akció talaján, addig ez a játék nem önállóan futtatható kiegészítőként int búcsút a széria legfontosabb játékelemének, hanem teljes árú folytatásként, amire csak a francia kiadó vékony gerince miatt nem ragasztottak rá egy számot.

A bemutatóban látott, ma már csak simán „jó" grafika kevés lesz a sikerhez, arról nem beszélve, hogy a többjátékos módokról még egy szót sem ejtettek a fejlesztők. Pedig a megjelenés vészesen közeleg: márciusban már boltokban kell lennie a játéknak, ami messzinek tűnik, tekintve viszont, hogy a Far Cry 4 is csak egy éve jött ki, nagyon-nagyon rövid idő. Aztán persze fene tudja, lehetséges, hogy a Ubisoftnál valamit nagyon tudnak, teszem azt elkészítették minden idők legnagyobb szabású igényfelmérését, és arra jutottak, hogy játékosok milliói vágynak mamutvadászatra.

Tavasszal kiderül, mire jó az a sok rozsdaszínű szőr, addig is lehet gyakorolni a Rustban: ha van furcsa ősközösséges játék, akkor az az.

**AMIKOR A PRIMALBEN KIKRAFTOLJUK ELSŐ FEGYVERÜNKET VAGY ESZKÖZÜNKET, ÚJ ÉRTELMET NYERHET A "KŐKORSZAKI SZAKI" KIFEJEZÉS.**

© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Crew logo, Uplay, the Uplay logo, Ubi.com, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.General Motors Trademarks used under license to Ubisoft Entertainment.Dodge, Ram and HEMI are trademarks of Chrysler Group LLC. Dodge Challenger, Dodge Charger and their trade dress are used under license by Ubisoft. © Chrysler Group LLC 2010. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini vehicles are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy.

# PLANTS VS. ZOMBIES GW2

[ÍRTA **DZSÉJT**]

**Visszatérnek a virágok, hogy újabb kerti csatát vívjanak a zombikkal. A PopCap online csatározásokra, a féktelen mókára és a poénok tengerére építő videojátéka nagyobb és merészebb lesz elődjénél. Cikkünkből most megtudhatod, mégis mennyivel.**

A 2009-ben megjelent első Plants vs. Zombiesszal a PopCap Games tulajdonképpen nem találta fel a spanyolviaszt, hiszen a program a jól ismert tower defense mintára alapozott: a házunk elé telepített taktikai harci növényekkel kellett megállítanunk az ajtó felé lelkesen cammogó zombihordát. Ám az élőholtak ellen harcoló virágok koncepciója annyira fergeteges szórakozást biztosított, hogy a Plants vs. Zombies azonnal sikert aratott. Jöttek is a folytatások, és az olyan leágazások, mint a széria első háromdimenziós darabja, a 2014-ben debütált Garden Warfare, amiben már barátaink oldalán vagy éppen ellenük indulhattunk harcba, hiszen a programot a többjátékos móka jegyében készítették el. Ráadásul nem stratégiai, azaz az élőholtakat és a növényeket. Lendületből visszahozza az eredeti játék nyolc karakterosztályát, és még hozzácsap hatot, így növelve a számot összesen tizennégyre. És hogy mégis hány zombival és növénnyel vághatunk neki az élet-halál harcoknak? Nos, a PopCap több mint száz karaktert kíván felvonultatni a cél érdekében.

Majdnem minden figura visszatér a Garden Warfare első részéből, csak a korábbi promóciós karakterekkel nem találkozhatunk, azaz Berry Shooterrel, Citrus Cactusszal, Chester Chomperrel és Dr. Chesterrel. Természetesen helyettük egy rakás új figura jelenik meg, és ahogy az előző részben, úgy ezúttal is kedvünkre alakíthatjuk, fejleszthetjük virág-

**Már az első rész is fantasztikusan szórakoztató volt, csak kár, hogy szinte felhajtás nélkül jelent meg. Na majd most!**

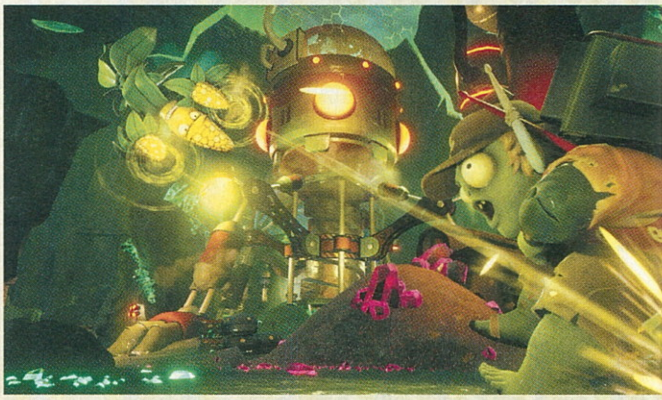
hanem TPS játék lett, ám ez az éles váltás nem ijesztette el sem a régi, sem az új rajongókat. A Garden Warfare sikere megközelítette, ha nem meghaladta az eredeti Plants vs. Zombiesét, így szinte borítékolható volt a folytatás, ami természetesen már készül is a PopCap boszorkánykonyhájában.

ágyúsunkat vagy hordánkat. Mi több, a fent felsorolt karaktereken kívül minden feloldott növényünket és zombinkat áthozhatjuk majd az első részből.

De kanyarodjunk kicsit vissza a karakterosztályokra, és lássuk, mik lesznek az újdonságok. Kezdjük a sort Kernel Cornnal. A kukorica gyermeke automata kukoricaágyúval (Cob Busters) lett felszerelve, de szükség esetén képes kukoricarakétát indítani (Shuck Shot), paradicsommal célt megjelölve pattogatott kukorica-bombázást kérni (Butter Barrage), és ha a helyzet úgy kívánja, egy elegáns szaltóval ellenfelei mögé kerülhet (Husk Hop). A szép szál virág,

## GAZOK A ZOMBIK

Kezdjük mindjárt a szomorú hírrel: Suburbiát elfoglalták a zombik, s átkeresztelték Zomburbiává, úgyhogy a Plants vs. Zombies történelmében először az élőholtak a védők és a növények a támadók. Mert hát azok ugye vissza szeretnék kapni az otthonukat. A PopCap nem aprózza el a játék lényegét,



Rose nagyhatalmú varázsló. Pálcája halálos sugarakat ereget (Magic Thistles), de az időt is megállíthatja (Time Snare), vagy éppen kecskévé változtathatja ellenfelét (Goatify). Ha pedig felmelegszik a helyzet, átalakulhat puszta rózsaenergiává (Arcane Enigma), ezzel felgyorsítva sebességét és agyonütve azt, aki elég lüke ahhoz, hogy elé álljon.

Citron nem citrom, hanem egy jövőből jött fejvadász narancs, és még csak nem is savanyú a képe. Organikus narancslézere (Orange Laser) halálos, emellett képes kugligolyó módjára elütni ellenfeleit (Citron Mode), EMP-t (EMPeach) bocsáthat a Z-Mechre és persze mindenki másra, valamint védőpajzsot (Energy Shield) húzhat maga elé.

Zombi oldalról itt van nekünk Super Brainz, a szuperhős-zombi. Közelre üt (Heroic Fist), távolra lézerrel lő (Heroic Fist Laser), s ezek csak az alap harci tulajdonságai. Ha forgószél módjára bepörög (Turbo Twister), mindenki meneküljön ökle elől, és reménykedjen, hogy nem küld utána egy energialabdát (Super Ultra Ball). Emellett erejét a lábába is átpumpálhatja, ilyenkor alaposan hátsón rúghatja

**ADATOK**

KIADÓ
**Electronic Arts**

FEJLESZTŐ
**PopCap Games**

MŰFAJ
**akció**

MEGJELENÉS
**2016. 02. 26.**

**STÍLUSMINTA**

**Gotham City Impostors**
2012 (WB GAMES)

**PvZ: GW**
2014 (EA)

## GRASS EFFECT

**Az első rész reklámkampánya komolyan épített arra, hogy más játékok világába is bevonja a zombikat, és az EA ezt másodszorra is elsüti, egy kis csavarral, most ugyanis nem szimpla paródiákat kapunk, de komplett játékbeli módosításokat is. Mind közül kiemelkedik a „Grass Effect", amelyben még a BioWare is közreműködik, egy komplett Z7-Mechet, és persze Atlas / N7 páncélt is a játékba pakolva, egy remek Omniblade társaságában, ráadásul ezek nem csak a kozmetikát szolgáló elemek, hanem ténylegesen is működő cuccok. Reméljük a PopCap még tartogat hasonló dolgokat a tarsolyában, hiszen annyira sok EA-széria van, ami beleillene a Garden Warfare 2-be is!**

ellenfeleit egy kecsesnek is mondható repülés után (Heroic Kick).

Az évszázadok óta halott kalóz, Captain Deadbeard közelre (Spy Glass Shot) és távolra (Scurvy Scatter Shot) is használható pisztollyal hadonászik, képes ágyút varázsolni a lábai közé (Cannon Rodeo) vagy éppen madárrá alakulni (Parrot Pal), hogy lézeres és tojásos légicsapást mérjen ellenfeleire. Ha pedig úgy hozza a szükség, robbanószeres hordóba bújva settenkedik ellenfelei közelébe, természetesen begyújtott kanóccal (Barrel Blast). A kirobbanó siker garantált.

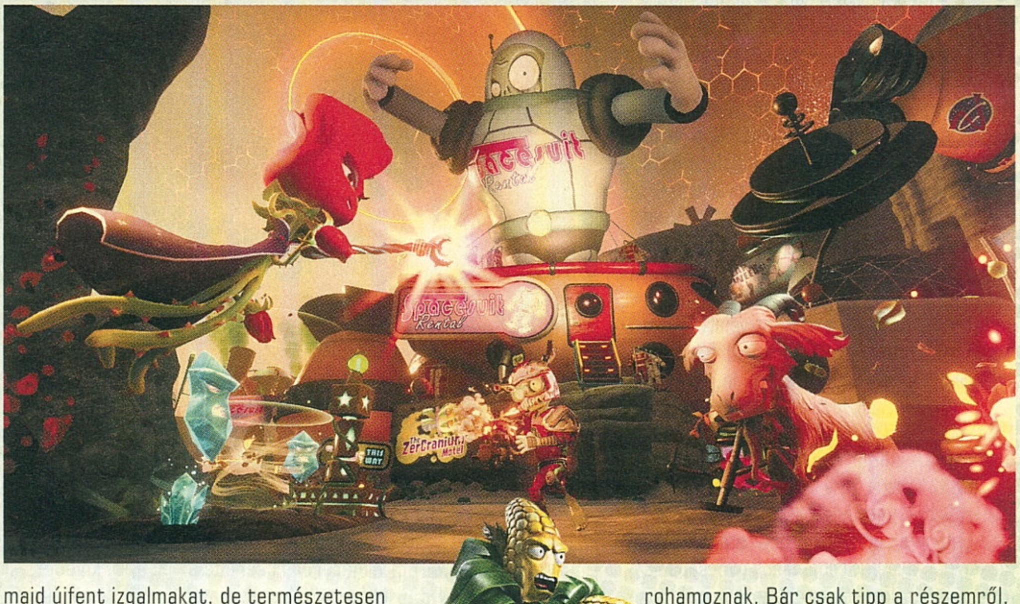
És végül hadd mutassam be Impet, aki a jövőből szerzett technológiákkal gyomlál. Lézerfegyvere (Imp Blasters) igencsak gyorsan arat a gazok között, és ha körbeveszik, akkor sem esik pánikba, inkább ő is felpörög (Impkata), hogy fegyverével rendet tegyen maga körül, vagy gravitációs gránátot hajít közéjük (Gravity Grenade). És ő az, aki belehuppanhat a Z-Tech legújabb vívmányába, a Z-Mechbe (Robo Call), egy pokoli lépegetőbe, amitől a növények menten elszáradnak.

### TÖBBEN EGYMAGUNK ELLEN

A Garden Warfare 2 egyszerre huszonnégy játékosnak kínál online csatározást, illetve lehetőségünk lesz négyfős kooperációs mókázásra, míg Xbox One-on és PS4-en lokálisan osztott képernyőn is belevághatunk a játékba. Az igazán nagy újdonság viszont az, hogy elődjével ellentétben, ebben a programban lesz szóló játéklehetőség, vagyis kipróbálhatjuk magunkat a MI irányította ellenfelek ellen. Hogy ez mégis mit takar, arról sajnos egyelőre nem sokat tudni, egyedül annyi látszik biztosnak, hogy az egyik egyjátékos módban az ellenfelek hullámokban érkeznek egymás után, és ahogy azt megszokhattuk, az újabb hullámok erősebbek lesznek az azt megelőzőnél.

### ÚJ MÓDOK, JÓMÓDOK

Eddig hat mód visszatéréséről tudunk, név szerint a Garden Ops, a Team Vanquish, a Gardens & Graveyards, a Gnome Bomb, a Vanquish Confirmed! és a Suburbination nyújt



majd újfent izgalmakat, de természetesen újabb játékmódokra is számíthatunk. Ezek közül eddig kettőről kaptunk információt. Az egyik a Herbal Assault, amely leginkább a Gardens & Graveyardsra emlékeztet. Ebben a zombiknak kell védekezniük, míg a növényeknek támadniuk, azaz afféle fordítottja lesz a Plants vs. Zombies-sorozatban megszokott metódusnak. Ebben 12-12 játékos játszhat mindkét oldalon. A Graveyard Ops a négyfős kooperációra épít, és szintén a negatívja egy korábbi játékmódnak, a Garden Opsnak, úgyhogy itt is a járkáló hullák védekeznek, a hullámokban érkező gyomnövények meg

rohamoznak. Bár csak tipp a részemről, de szerintem ez lesz az egyik szóló móka is. A játékmódokat tizenkét különböző csatatéren vívhatjuk meg, olyanokon, mint a négy különböző korszakba elkalauzoló Seeds of Time, a zombotokat gyártó Zomboss Factory vagy éppen a Holdat csatatérré alakító Moon Base Z.

### JÖVŐRE JŐ A CSATA

A Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2-re már nem kell sokat várni, hiszen a PopCap ígérete szerint 2016 elején jelenik meg PC-re, PlayStation 4-re és Xbox One-ra. Ami a tartalmat illeti, ígéretes játéknak tűnik, a látvány is pazar, hozza a széria báját és idétlenségét. Az egyetlen, ami így előzetesben talán szálka lehet a szemben, hogy úgy tűnik, több a visszatérő elem, mint az újdonság, és ez egy kicsit rókabőr szagot áraszt. De ez tényleg csak apró tüske, amit a megjelenésig ki is halászhatnak a szemünkből, hiszen még nem ismerjük a szóló játékmódokat, sőt az új multiplayer opciók többségét sem, mi több, a pályákból is csupán hatról hullott le eddig a lepel. Szóval még bőven meggyőzhetnek minket arról, hogy a Garden Warfare 2 méltó folytatása lesz az első résznek.

[ÍRTA OLDERN] **Néhány hónappal ezelőtt még csak spekulálni tudtunk, ha a Street Fighter V milyenségéről volt szó. Ez persze nem elég, a puding próbája pedig hagyományosan az evés - milyen szerencse, hogy lezajlott a játék második bétatesztje, immáron PC-n és PS4-en is!**

Az október harmadik hétvégéjén lezajlott béta – amit a tesztelők mellett többnyire a programot PC-re vagy PS4-re már előrendelt játékosok próbálhattak ki – már sokkal inkább zökkenőmentesen működött, mint az első ilyen esemény, ami akkoriban még csak PlayStation 4-en volt elérhető, és a játékosoknak már a szerverekre bejelentkezni is komoly problémákat okozott. Ilyesmi ezúttal nem nagyon történt, és semmi sem állhatott a játék útjába! Annak a játéknak az útjába, ami most már egyértelműen kiforrott annyira, hogy valóban megállja a helyét önálló fejlesztésként, és véletlenül se gondoljon rá senki úgy, mint valami felturbózott Street Fighter IV-re.

Jó olyan visszatérőket látni egy hosszú életű széria esetében, akik mellett gyermekkorunkat töltöttük el a játéktermekben.

### TEMPO GIUSTO?

Ami a legszembeötlőbb változás a régebbi részekhez képest, az a megváltozott tempó. Bár a konkrét mozdulatok sebessége szinte olyan, mint az előző részben, a dash-ek, fogások és a super támadások gyorsabbak. A nagyobb sebesség azonban nem jelent nagyobb nehézséget, ami a kombókat illeti, hiszen a Capcom ezúttal sok olyan apró módosítást végzett a rendszeren, ami miatt könnyebb lesz egy-egy sikeresen bevitt támadás után speciális parancsokat beadni. Ezt a bétában simán lehetett érezni, mert bár nem tudott senki hetekig gyakorolni az eseményre, a training mód alatt néhány perc ismerkedés elég volt egy-egy kombóra, nem kellett nagyon varázsolni hozzájuk.

És akkor ott van még a játék megújult harcrendszere is, ami aztán már valóban teljesen új, egyedi ízt ad a Street Fighter V számára. A távozó focus attack helyét a V-meter menedzselése veszi át. Ez a következőket jelenti: a közepes ütés+rúgás megnyomása (itt volt régen a focus) minden karakternél egy teljesen új mozdulatot jelent, ami növeli ezt a métert – és persze akkor is kapsz V-metert, ha megsebeznek. Ezt a nyersanyagot pedig két dologra használhatod. Egy: aktiválhatod a teljes csíkot annak érdekében, hogy pár másodpercre (kinek több, kinek kevesebb ideig) feltuningold a karaktered képességeit – erősebb tűzlabdák, más kombók, jobb recovery time az ütések után, ilyesmik. Vagy: nem vársz eddig, és egy szelet V-meterért cserébe az ellenfél kivédett ütésébe beleszakíthatsz a saját támadásoddal. Ha ez nem lenne elég, az ilyen támadásokat többnyire még tovább lehet folytatni kombóval, így nyugodtan kijelenthetem, hogy az SFV alkotóbrigádja végre valóban gondolt azokra a játékosokra is, akiknek nem a megállás nélküli offenzíva a mottójuk.

**ADATOK**

KIADÓ
**Capcom**

FEJLESZTŐ
**Capcom**

MŰFAJ
**verekedős**

MEGJELENÉS
**2016. 02. 16.**

**STÍLUSMINTA**

**Ultra Street Fighter IV**
2014 (CAPCOM)

**Mortal Kombat X**
2015 (WARNER BROS.)

A bétában már a végleges harcrendszer volt, így érdemes megemlíteni, hogy a szokásos super meter is helyet kapott a játékban, amit ezúttal az EX támadások mellett a Critical Arts nevű, látványos animációkkal járó támadásokra lehet felhasználni – pont, mint az eddigi epizódokban. Az mindenesetre nagyon jót tesz a játék dinamikájának, hogy nem ugyanabból az erőforrásból nyomsz parryt, mint amiből a legjobb támadást hozod elő.

### KIT SZERESSEK?

A béta első két éjszakáján még viszonylag visszafogott karakterválaszték volt elérhető, ami aztán az utolsó napra kibővült szinte mindenkivel (mínusz Laura és Zangief, náluk már csak Dhalsim került frissebben bejelentésre) – így már szinte teljes betekintést nyertünk abba az élménybe, ami a végleges játék megjelenésekor fogad majd minket. És az eredmény? A játéknak nagyon jót tett, hogy a Capcom minden egyes karakterhez úgy állt hozzá, hogy vagy egy rég nem látott, de sokak által

## AZ ELSŐ ÉV VÁRHATÓ TERMÉSE

Nagyjából százszázalékos biztonsággal állíthatom, hogy ismertté vált a Capcom terve a játék bővítésével kapcsolatban. Kezdetben ugye tizenhat karakterrel lehet számolni, de a SFV-ben fight money-ból, vagy valós pénzből további karaktereket vásárolhatsz majd. A Capcom bejelentette néhány hete, hogy 2016-ban összesen hat karakter jelenik majd meg – az adathalászok pedig a könyvtárnevekből és a hangfájlokból ki is következtették az induló hatos kilétét. Íme: Balrog, Guile, Juri, Ibuki, Alex, Urien. A három SFIII-as visszatérő személye kifejezetten örömteli, egy erős kategóriával sivárabb lenne a játék palettája a klasszikus szereplők nélkül – főleg úgy, hogy sok rajongó szerette volna őket viszontlátni.

várt szereplőt hoz be (R Mika, Karin), vagy alaposan felforgatja a létező mechanikákat (Ken, Bison, Vega) – esetleg csak szimplán olyan dolgokat csinál az újoncokkal, amit magunk sem vártunk (Birdie, Rashid). Nem hiszem, hogy két oldal elég lenne ahhoz, hogy egyesével végigszaladjak a teljes stábon, így csak néhány fontos dolgot emelnék ki. Az első: az irányítás szinte mindenkivel egyszerűbb, az általam a béta alatt preferált R Mika és Karin egyaránt nélkülözi a sokak által utált shoryukenmozdulatokat (előre, le, le-előre), és max. félkörökkel vagy negyedkörökkel operál – de nem csak ők számítottak igazán kezelhetőnek. Vega, a kezdőket elijesztő spanyol szépfiú elvesztette charge mechanikáit, és már szinte teljesen a negyedkörökre épít – ez pedig meglepően szórakoztató és brutálisan erős karaktert eredményezett. Vagy ott van például a közel-keleti Rashid, aki high-tech kütyüivel minitornádókat idéz meg: olyan mobilitással rendelkezik, és olyan szinten tudja a levegő terét dominálni, hogy már most várom a nerfeket – de még így is roppant szórakoztató karakterről beszélhetünk.

Persze nem minden fenékig tejfel: az Akuma-Azték-Blanka trió összemosásából keletkezett Necalli egészen unalmasan irányítható, túl sok extrát nem tesz az asztalra a nyers erőn és egy gyenge seismo-utánzaton kívül (a földre csap, ha már tűzlabdája nincs), és az egész pályás fogásokkal is rendelkező, ocsmány Birdie már most képes arra, hogy a játékosok herótot kapjanak tőle – pont, mint Hugo vagy Rufus tette ugyanezt a korábbi részekben.

**A bétába rengeteg órát beleöltünk, így nyugodtan számolhatunk be eddigi (pozitív) tapasztalatainkról.**

## ONLINE IZGALMAK

A béta kizárólag az online élményről szólt, sztori mód nélkül, ezt a feladatát azonban meglepően jól látta el. Voltak panaszok a PS4-es verzióra (mégpedig az, hogy sokaknak ritkán dobott a szerver verekedőpartnert), de a PC-s változat ezzel ellentétben szinte percenként adta be az újabb és újabb ellenfeleket – lehet, hogy sok magyar vett részt a bétában, így könnyű volt kihívót találni a régióban? Mindenesetre a lényeg, hogy a meccsek 95 százalékban lag nélküliek voltak, és most nemcsak a több másodperces kihagyásra, de az input lagra is gondolok. Amit most a játék képvisel, simán a konzolos és PC-s bunyós címek felső kategóriájába emeli a játékot, mert a kombókat, védekezéseket, fogásokat mind-mind le lehetett reagálni online, ez pedig kulcsfontosságú egy ilyen játék esetében. Főleg úgy, hogy mindez már elvileg PC-PS4 crossplay volt, de mivel ezt külön nem jelezte a rendszer, csak találgatni lehet, hogy vajon ki, ki ellen játszott. A Capcomon nagy volt a nyomás, hogy az online rendszereket tegye rendbe a szörnyű USFIV PC-s port után – és örömmel mondhatom, hogy sikerrel jártak. Arra nem pazarolnék sok helyet, hogy mennyire jól néz ki az egész élőben: a folyamatos animációk, gyönyörű speciális effektek, letisztult, átgondolt karakterdizájn mellett valóban a széria következő szintjéről van szó, de ezt a videókon már láthattuk.

## MINDEN SZÉP ÉS JÓ?

Személy szerint rettegtem a gondolattól, hogy a Street Fighter V rákényszerít majd arra, hogy komoly pénzeket öljek bele egy új PC vásárlásába, de nagyon úgy néz ki, hogy a középkategóriásnak már aligha mondható setupom (FX-6300, HD7770) simán elviselte a játékot stabil 60 fps-sel, mindezt úgy, hogy a grafikai kompromisszumok egészen minimálisak. Az már csak hab a tortán, hogy az online rendszer már a bétában is lagmentes élményt adott, a karakterek pedig szórakoztatóak. És ehhez a majdnem tökéletes első benyomáshoz jön még az, hogy a játékmenet is sokkal kiegyensúlyozottabb lesz, a SFIV utolsó éveinek bizarrságai nélkül, és így csak azt tudom mondani, hogy ha eddig szeretted a bunyós játékokat, akkor nem hagyhatod figyelmen kívül a februárban érkező SFV-öt.

[ÍRTA WILSON]

**Ha a Blizzard belép egy műfajba, ott általában kő kövön nem marad: a Warcrafttel megteremtették a modern RTS-t, a World of Warcrafttel az MMORPG-t, egy rajongói moddal a mobákat, most pedig egy olyan tortából kérik a maguk részét, amiből mindenki ki akar magának hasítani egy szeletet.**

# OVERWATCH

Ezt a tortát pedig úgy hívják, hogy lövöldözős játékok. Mindenki ismeri őket, nem ma született a műfaj, nem is fog eltűnni egyhamar – ha egyáltalán megteszi valaha –, és igazából az elmúlt 10 évben csak egyszer fejlődött egy nagyot: mikor a Team Fortress 2 átállt minden idők legetikusabb és legbarátságosabb free-to-play modelljére, „a teljesen ingyen kínált játék totálisan opcionális mikrotranzakciókkal megfejelve" rendszerre.

A váltást követő elsöprő siker nemcsak a Valve-et lepte meg, de igazából az egész világot is, hiszen hasonlóval nyugaton korábban még szinte senki sem próbálkozott, aki pedig esetleg igen, az mindig elbukott valamin. Vagy a játék nem volt elég jó, vagy a mikrotranzakciók mennyiségével volt a probléma – meglepő módon mégis inkább az üzleti modellt, és nem magát a játékot próbálták sokan leklónozni. Olybá tűnt, hogy a TF2-höz hasonló, kasztalapú, a hagyományos FPS-elemeket extrákkal (például építéssel) megfűszerező, csapatközpontú multiplayer shootert majd a Valve hoz a ki tudja mikor elkészülő Team Fortress 3-mal, aztán jött a Blizzard, és azt mondták, ácsi: majd megcsináljuk mi.

**ADATOK**

KIADÓ
**Blizzard Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Blizzard Entertainment**

MŰFAJ
**FPS**

MEGJELENÉS
**2016 tavasz**

**STÍLUSMINTA**

**Team Fortress 2**
2007 (VALVE)

**Plants vs Zombies: Garden Warfare**
2014 (ELECTRONIC ARTS)

## A FELVIGYÁZÓK

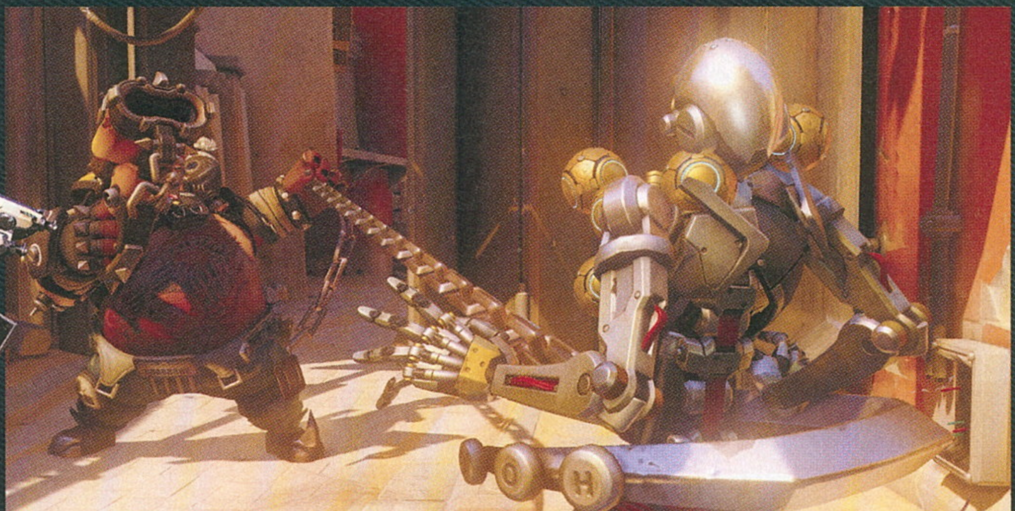
Ez lett az Overwatch, a játék, amelyet a Blizzard egy évtizedig istápolt, aztán még a publikus bemutatása előtt földbe állt Titan-MMORPG darabjaiból lett összerakva. Hogy pontosan mit is emeltek át a soha sem látott titkos projektből, azt lehet, sosem tudjuk meg, de az biztos, hogy a világ, a helyszínek és a karakterek egy része onnan érkezett – minden más pedig igazából az ezerszer említett Team Fortress 2-ből. Az Overwatch létezéséről elég régóta tudunk, a tavalyi Blizzconon elképesztően sokat láttunk belőle, azóta pedig minden fontosabb szereplőjének komoly videókat szenteltek, de a nagy kérdést ezek nem válaszolták meg: hogy is működik pontosan, és miben más, vagy miben jobb, mint mondjuk a műfaj többi képviselője?

A két kérdésre a válasz pedig az, hogy... hogy elképesztően sok mind a hasonlóság, mind a különbség a Valve játékához képest. Az alapok például stimmelnek, az Overwatch is kasztalapú kompetitív shooter, ahol hatfős csapatok néznek egymással farkasszemet, különböző karaktereket irányítva. Szereplőből már most borzasztóan sok van, szám szerint 18, méghozzá öt kasztra osztva: támadó, védekező, tank, support/gyógyító. Hogy melyik szerepet és melyik karaktert választod, teljes egészében rajtad múlik, a meccs közepén is bármikor válthatsz, nem vagy rákényszerítve egy szerepkörre sem, sőt igazából kevés olyan meccs van, ahol nem érdemes változtatni. Mert hiába tartanak átlagosan 10 percig a küzdelmek, az Overwatch elképesztően dinamikus, mindig attól függ, mi a lehető legjobb stratégia a győzelem elérése érdekében, hogy a pálya melyik pontján zajlik éppen a küzdelem.

**A Blizzard megcsinálta a legjobb stratégiai játékokat, a legjobb MMORPG-t, egy remek Mobát, és most az FPS műfajon van a sor!**

## A VILÁG KÖRÜL

Ráadásul nemcsak karakterből akad tisztes mennyiségű, de helyszínből is: a bétában hét térkép van, két játékmódra osztva. A Point Capture a hagyományos pontfoglalás, ahol az egyik csapat védekezik, a másik pedig megpróbál előrébb nyomulni, megszerezni egy stratégiai fontosságú pontot, majd ezt megismételni még egyszer. A Payload ezzel szemben egy az egyben a TF2-ből érkezik, csak itt nem arannyal megpakolt csillét kell betolni a célba, hanem egy futurisztikusan festő járgányt, ami csak akkor mozog, ha minimum egy ember van a közelében. Értelemszerűen minél többen



## BAJOK A NÉVVEL

**Első, tavalyi Overwatch előzetesünk megjelenése után pár nappal a Blizzard komoly aknamezőre tévedt, az Amerikai Szabadalmi Hivatal ugyanis felfüggesztette a stúdió védjegyoltalmi igényét, mivel egy Innovis Labs nevű cégnek már volt egy bejegyzett Overwatch-védjegye. Mivel időközben a logó mellé odakerült egy TM felirat, a béta indulását követően pedig egy sajtóközleményt is kiadtak a felek közti megállapodásról, ezért most már biztos, hogy az Overwatch marad Overwatch, és a Blizzardnak nem kell új név után néznie!**

kísérik, annál gyorsabban mozog, de persze szinte sosincs olyan ideális helyzet, ahol ez elérhető lenne – az Overwatch ugyanis elképesztően intenzív.

Már a Team Fortress 2-ben is nagy volt a sebesség, de itt még annál is magasabb fokozaton pörögnek az események, egész egyszerűen azért, mert jóval unortodoxabbak a szereplők. A 18 karakter gyökeresen eltér egymástól, és itt nem csak a külsőségeket, vagy a felszerelést kell érteni, de a világon mindent. Az Overwatch ebből a szempontból nézve jobban emlékeztet egy mobára, főleg a házon belüli Heroes of the Stormra, mert egy-két figura mintha egy az egyben onnan került volna át – itt is van például egy Stitches, aki hatalmas horoggal tudja magához húzni az ellenfeleket, egy Brightwing-szerű healer, aki aurájával tölti vissza az életerőt, vagy egy Sgt. Hammer-szerű monstrum, aki lecövekel a pálya egy adott részén, és gépágyúként funkcionál.

Alapvetően mindegyikük egy fegyverrel rendelkezik, illetve két képességgel, és egy ultimate-tel – utóbbi csak periodikusan használható, akkor, ha támadással, védekezéssel, killekkel sikerül feltölteni a hozzá tartozó mutatót, míg az alap abilityk hagyományos cooldownhoz kötöttek, azaz adott időközönként aktiválhatók újra. Szerencsére a még nem aktivált ulti nem veszik el az elhalálozást követően, ami nagyon szerencsés, mert az Overwatch-ban több percen át életben maradni meglehetősen lehetetlen feladat – özönlenek az ellenfelek, vagy a társak nem végzik a dolgukat, vagy szimplán csak beüt a balsors, de igazából minden a csapatjátékon múlik, és az Overwatch ebben elképesztően erős. A MOBA-alapú karakterdizájn miatt valami leírhatatlanul jól passzolnak egymáshoz a karakterek, jó kombinációban tökéletesen kiegészítik egymást: ha egy pajzsot cipelő tank mögé beáll egy gyógyító és egy támadó, miközben a háttérből egy rátermett mesterlövész fedez, akkor kevés olyan helyzet van, amit ne tudnának megoldani.

### VÁR A JÖVŐ

Két dologgal viszont jelenleg még nem rendelkezünk: szintlépéssel és kusztomizációval. Előbbi nem is feltétlenül szükséges, a műfaj nem követeli meg (példa: TF2), utóbbi pedig igazából olyan kérdőjel, mint az üzleti modell, arról ugyanis továbbra sincs semmilyen hír, hogy az Overwatch milyen formában kíván megjelenni. Még lehet belőle teljes áron kínált, tradicionális szoftver (erre a legkisebb az esély), free-to-play játék, és persze az is előfordulhat, hogy valami hibrid, ahol maga a keret ingyenes, de mondjuk a hősöket, vagy a skineket külön kell megvásárolni. Utóbbi tűnik a leginkább járható útnak, elvégre így működik a Heroes of the Storm és igazából a Hearthstone is, de igazából emiatt már a Blizzard feje fájjon, nekünk épp elég gond lesz kicsengetni a sok mikrotranzakciót, hiszen tudjuk, a Blizzard minimum másfélszer több pénzt kér mindenért, mint a piacon lévő F2P-játékok...

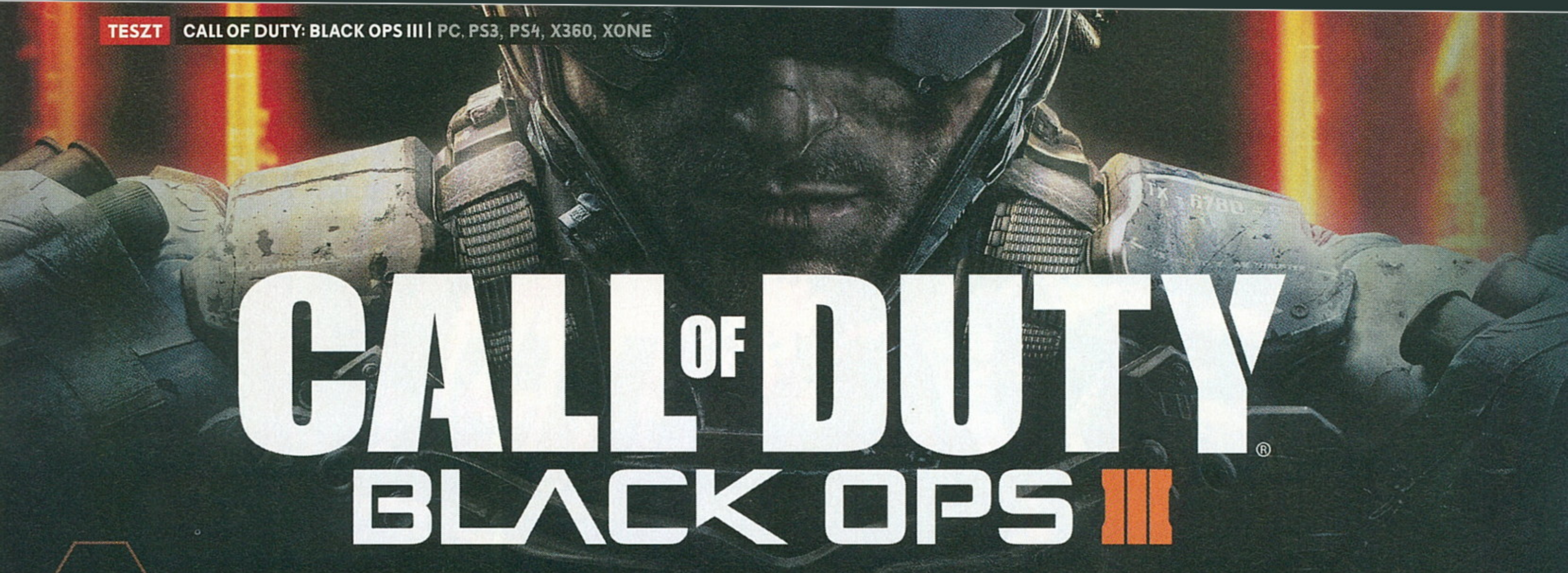
Jogosan? Ha azt nézzük, hogy az Overwatch bétája gyakorlatilag hibamentes, tükörsimán fut, bug gyakorlatilag nincs benne, placeholder elemekkel nincsenek kitöltve a hézagok, mind a 18 hős játszható, térképből is van hét, vagyis csiszoltabb és tartalmasabb, mint a legtöbb modern dobozos játék, nos, a válasz egyértelműen igen. Az Overwatch tökéletesen megáll a saját lábán, nem szimpla TF2-klón, rengeteg benne az egyedi vonás, a saját ötlet, és a Heroes of the Stormhoz hasonlóan tökéletesen megtalálta azt a piaci rést, ahol egyeduralkodásra adhatja a fejét, a Blizzardtól megszokott minőségben – nagyon úgy néz ki, hogy ez még mindig ugyanaz a szupercsapat, amely bármihez is nyúljon, egyszerűen képtelen hibázni!

Egyedi karakterek, látványos és jól alkalmazható képességek, akciódús harcok. Mindent megkapunk, ami miatt egy shooter mellett ragadhatunk.

**A lapzártánk idején zajlott le az idei Blizzcon, ahol az Overwatch volt az egyik fő sztár, és már tudjuk, amit a cikk írásakor még nem: nevezetesen azt, hogy az Overwatch teljes áras játék lesz, és nem free-to-play, ráadásul PC mellett PS4-re és Xbox One-ra is megjelenik. Három változatban vásárolható meg: van belőle sima, skinekkel felturbózott változat, és szobros gyűjtői kiadás is.**

A SKYRIM ALKOTÓITÓL
Fallout 4
2015 BEST OF GAME CRITICS AWARD WINNER E3
WINNER OF MORE THAN 160 E3 AWARDS
MEGJELENT!
FALLOUT4.COM
XBOX ONE
PS4
PC GAME
CENEGA
BETHESDA GAME STUDIOS
Bethesda
18
www.pegi.info
© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy, and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.

Just Cause 3 © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd. Just Cause 3 and the Just Cause logo are trademarks of Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co. Ltd. “PlayStation” and the “PS” Family logo are registered trademarks and “PS3”, “PS4” and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



# CALL OF DUTY BLACK OPS III

[IRTA BÖJTÖS] **Minden évben itt van, minden esztendőben bekajáljuk, hogy azután ismét nagyon várjuk a következőt. A Call of Duty már több mint videojáték, inkább életérzés, ami egy jó ideje a pörgős multira összpontosít a kampány helyett. Hol jobban, hol rosszabbul.**

Több mint tíz éve még a fene sem gondolta, hogy a világháborús érát megcélzó FPS-ek közül, a Medal of Honor sikerszériájának árnyékából indult sorozat 2015-re már vezető szerepben tetszelegve lesz képes újra és újra megújulni, közben alaposan maga mögé utasítva, esetleg ellehetetlenítve a konkurenciát. Mert ugye a MoH feladta a harcot, a Battlefield pedig éppen vegetál, ezzel szemben a CoD kézről kézre járva produkál jobb-rosszabb eladásokat, de ezzel együtt is folyamatosan az élvonalban marad. A kezdeti zászlóvivő Infinity Ward széthullása után a Treyarch vette át a primer fejlesztő szerepét, a Ghosts már a Modern Warfare utolsó epizódjával versengett a franchise legrosszabbja címért, az Advanced Warfare pedig továbbtolta a futurisztikum felé a brandet, amihez ráadásul olyan nagy neveket szerződtetett, akik az egészen hangulatos sztori mellett kilóra megvették a sajtót és a játékosokat. Igen, mind szeretjük Kevin Spacey-t.

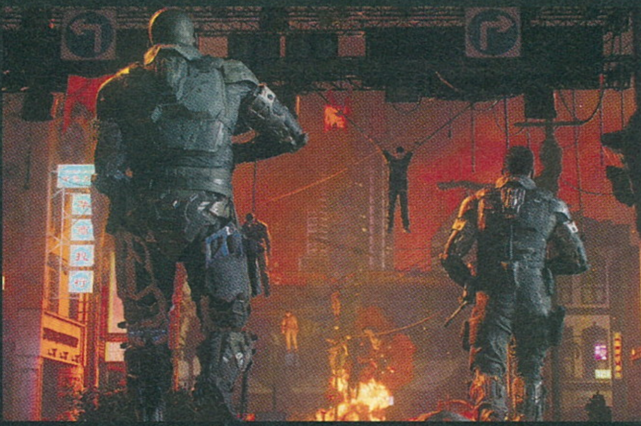
A specialisták eltérő képességeit már a kampány is igyekszik kiemelni, de persze a multiplayerben jutnak igazán szerephez.

Nem utolsósorban visszatekintve az elmúlt évtizedre az Activisionnek nincs miért szégyenkeznie, már amennyiben a bevételeket és a fogadtatást nézzük. Sokan hiányoltuk / hiányolták a történetközpontú, igényes és hosszú kampányokat, azonban az nyilvánvalóvá vált az évek alatt, hogy a széria legfontosabb eleme a multiplayer. Míg máshol ez az extra, ez a ráadás, a Call of Duty szépen átalakult online megmérettetéssé, melynek során gyorsan, akár félóra alatt is lezavarhatunk pár meccset, majd mindenki mehet a dolgára. Ebből a trendből talán csak az aktuális fejlesztőbrigád, a Treyarch igyekezett kitűnni, hiszen a World at War és az első két Black Ops elmesélés és sztori terén is kiemelkedett az átlagból, ennek köszönhetően pedig nem túlzás azt mondani, hogy nagyok voltak az elvárásaink és reményeink a harmadik epizóddal szemben.

**Mivel most már három kiemelt stúdió dolgozik a részeken, ezért a szokásosnál több időt kapott a Treyarch a fejlesztéshez.**

## NAGYON JÖVŐ

A helyzet az, hogy a Black Ops III vezeti a játékosokat a legmesszebb, az elképzelés határain túlra, amikor az augmentációs kiegészítések és a tudatok közössé tétele már nem elképzelhetetlen fikció, hanem a mindennapok és a háborúk része. Ebben a közegben kezdődik a kampány, ami a jól bevált felütéssel indít, avagy egy kisebb rajtaütést követően minden felrobban és összedől körülöttünk (persze egy teljes épület is, anélkül már nincs CoD), majd egy balul sikerült kimenekítésnek hála mechanikus ellenfeleink jól ellátják a bajunkat, így bekerülünk a kiegészítőkkel felpimpelt szuperszoldosok közé, ami egy elsőre igencsak kusza és klisés történet eredményez, miközben megkérdőjelezhetővé válik az, hogy mi a valóság, mi a képzeletünk és társaink agyának szüleménye.



A Black Ops III kampányától senki ne várjon közvetlen folytatást a két előzményhez, sőt azok ötleteit se kérje számon a fejlesztőkön. Tulajdonképpen a MW3 és a Ghosts nyomvonalán haladva minden rosszabb és átlagosan bénább jelenetet újraélhetünk, egy darabig azt sem tudjuk, hogy mindez hova vezet minket, de sacc per a félidőnél, vagy azon kicsit túl azért felpörögnek az események, új fordulatot vesz a történet, a rajongók felé pedig igazán élvezetes kikacsintások

## GENERÁCIÓS KÜLÖNBSÉGEK

**Mint az köztudott, a Black Ops III az előző generációs konzolokra is megjelent, bár az eredmény tükrében már nyilvánvaló, hogy az Atcivision ezzel a tettel nem óhajtott a váltásra még felkészületlen játékosok kedvében járni, hanem inkább csak a plusz bevétel hajtotta a kiadót. Persze a Destiny kötelező újravétele után annyira nem meglepő, hogy ugyanazon összegért a prevgenes változat kampányt egyáltalán nem tartalmaz, a látvány pedig közelében sincs a kurrens verziók grafikájának. Éppen emiatt nyugodt szívvel nem is ajánlhatóak a játék régi gépes átiratai, ha pedig valaki mindenképpen a BOIII nyújtotta élvezetre vágyna, az inkább gyűjtögessen, aztán egy gamer PC, vagy egy PS4 / XO megvétele után térjen vissza az egyébiránt vásárlásra érdemes csatatérre.**

történnek, amik két opciót vetnek fel. Az egyik lehetőség ugyanis az, hogy maga a Treyarch épített fel néhány jobb ötletre egy meglehetősen középszerű szkriptet, ami ugye nem mentség még az utolsó negyed ismeretében sem. A másik, talán rosszabb elképzelés szerint egyszerűen szólt az Activision, hogy az AW túl sok pénzt vitt el az egyjátékos módjával, miközben úgyis mindenki a multit pörgeti, továbbá ha megint túl jól sikerül a történet, akkor megismétlődhetnek a Ghosts / MW3 értékelések és visszajelzések, a felhasználók meg nehogy már hozzászokjanak a jóhoz, ami miatt a fejlesztők sajátos formában tárták a nagyérdemű elé régóta elhangzó kívánságaikat egy-egy jól sikerült pillanat erejéig.

Akármelyik (vagy egy nem számon tartott) verzió is legyen az igazi, a Black Ops III olyan, mintha nem is lenne a trilógia része, sok szempontból eltér a két korábbi résztől. Bár megvannak a jobb pillanatai, rendelkezik remek ötletekkel, azért jóval többre számítottunk volna a csapattól. Persze mindez részben lényegtelen, elvégre sokaknál a multi a lényeg.

### A KOMPETITÍV RÉSZLEG

Nyolc óra kampány, vagy éppen több száz óra multiban? Ha az ár-érték arányt nézzük, akkor természetesen az utóbbi az, ami inkább megdobhatja az eladásokat, ezért nem csoda, ha a BOIII minden téren megújított és a legjobbaktól kölcsönzött tömegjeleneteket kapott. Az már a bétával is világossá vált, hogy az egyetlen egyediség az, amivel a Treyarch gyártotta kompetitív módok kitűnnek társaik közül: a színvilág és a design. Ezenkívül tulajdonképpen a Titanfall, a Crysis, a Destiny, a Deus Ex egyaránt tiszteletét teszi a végeredményben, ami egyébként, hála az égnek egy egészen érdekes és izgalmas egyveleggé alakul át az arctalan massza helyett, sőt ugyanolyan szórakoztató, mint a csapat eddigi munkái. Meg kell szokni a különleges képességeket, az egyedi karaktereket azok extráival, valamint a mozgáskombinációkat (ezeknek elsajátításához egyből van egy jó kis betanító mód a főmenüben, ami meg kicsit a Mirror's Edge-re hajaz), de bőven nem annyira eltérő a kezelési metódus a megszokottól, mint mondjuk az AW esetében, aminél még a veteránok is megizzadtak, ha összeakadtak egy olyan frissen érkezettel, aki az exoskeletonok viselkedését maximálisan elsajátította azok minden érzékenységével együtt.

A falon futás, a kis ugrás utáni rásegítés, az időnként előhozható különböző és egyedi képességek (íjászat, ellenfelek megfigyelése a falon keresztül, gyilkos peték csapdaként lehelyezése, ideiglenes sérthetetlenség, ellenfeleinket megzavaró klónok elszabadítása stb.), a perkek és scorestreakek

**ADATOK**

KIADÓ
**Activision**

FEJLESZTŐ
**Treyarch**

MŰFAJ
**FPS**

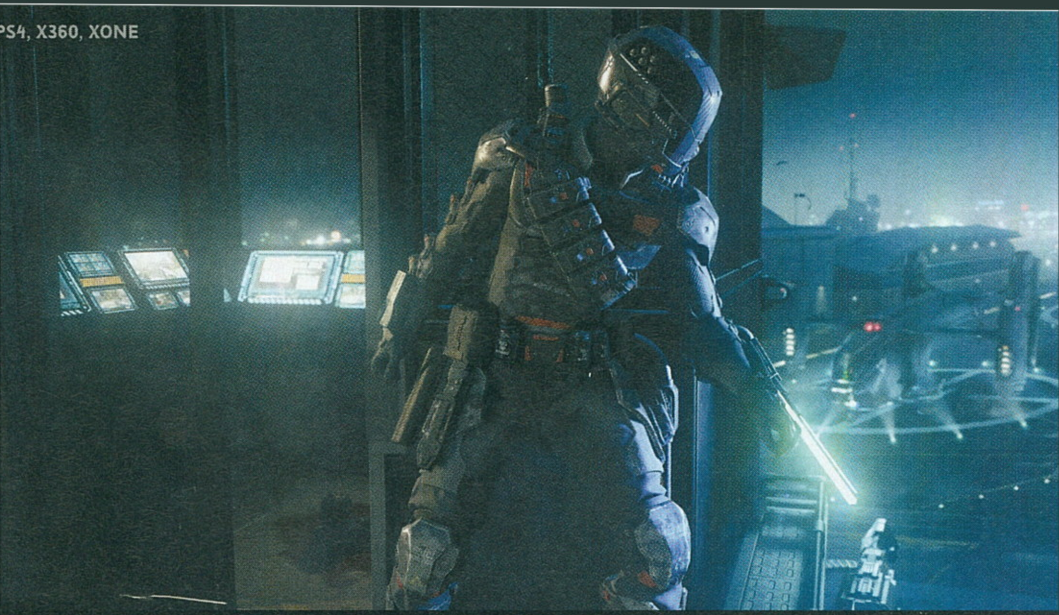
MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Call of Duty: Black Ops 2**
2012 (ACTIVISION)

**Call of Duty: Advanced Warfare**
2014 (ACTIVISION)

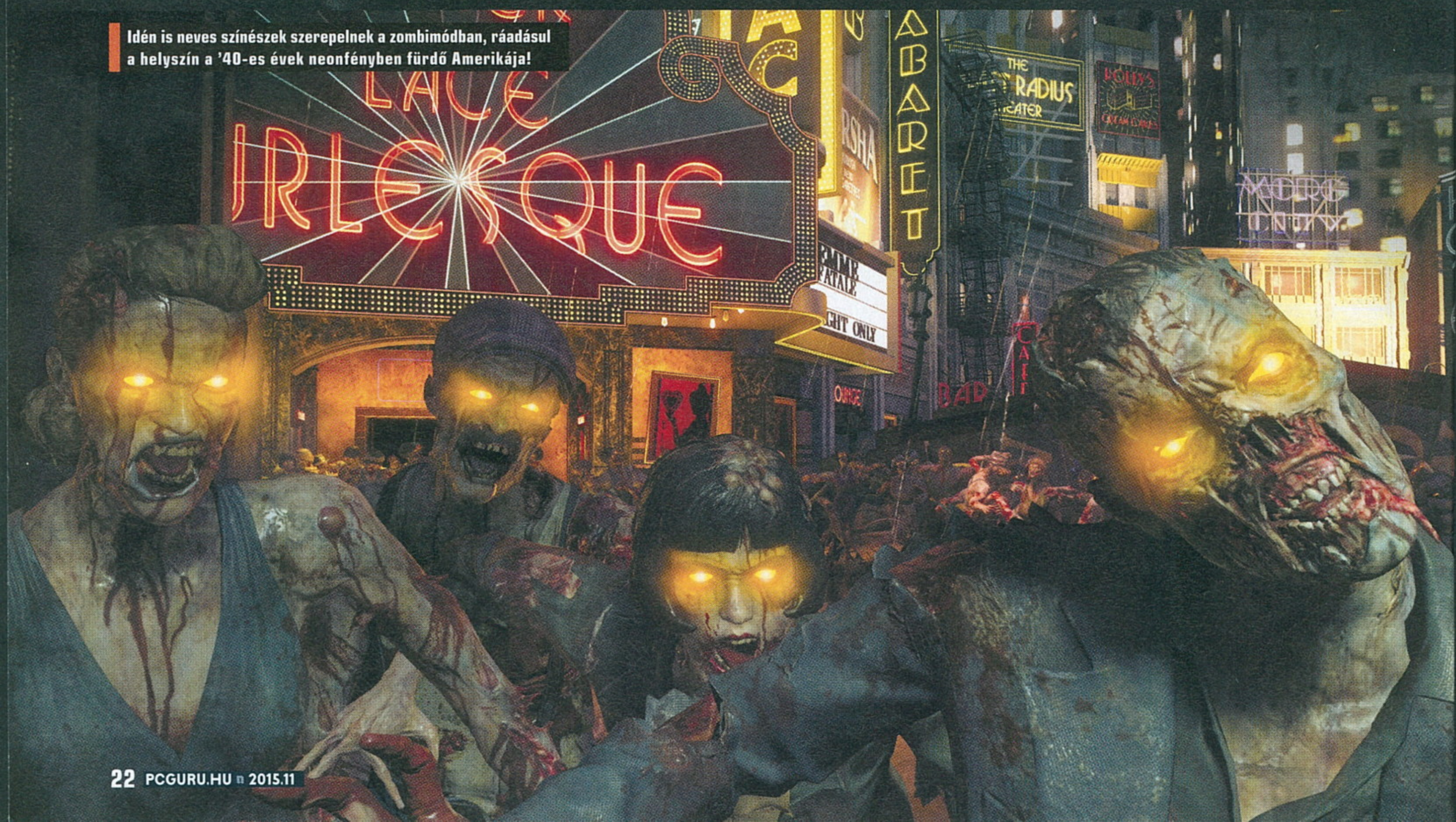
rengeteg kombinációt adhatnak a kezünkbe. Így bár az egymással összefeszülő felek külsőre hasonlóak (azért idővel sajátosabbá tehetjük ruházatukat, hogy ne legyen mindenki a másik ikertestvére), tulajdonságaik és így erősségeik és gyengeségeik teljesen különbözőek, avagy izgalmassá tehetik a harcokat, ha jó összeállításban alkalmazzuk őket, egy mondjuk, 5-6 fős csapatnál. Mert ugye azt mondanom sem kell, hogy a kommunikáció és a taktika nagy segítséget nyújthat, avagy ismerősökkel összejátszva továbbra is sokkal jobb eredményeket hozhatunk össze, mint magányos farkasként, ismeretlenek társaságában végigrohanva a pályákon.



A bétában megismert négy map mellett további nyolcat kapunk, amik között kisebb és nagyobb, jobban belátható és zegzugosabb egyaránt van (sőt a Season Pass vásárlói egy felújított Nuketownhoz is hozzájutnak), avagy a felhozatal elég impozáns, ha számba vesszük a következő epizódig érkező 16 extra térképet is (persze csak a szezonbérlettel rendelkezőknek). Ráadásul játékmódok terén is minden eddiginél masszívabb és változatosabb összeállítással van dolgunk. A három halmazba helyezett TDM, Kill Confirmed, HC TDM, Gun Game, Domination, Uplink, Search & Destroy és Ground War mellett a már augusztusban látott Safeguard is visszatért, ezzel tovább erősítve a lehetőségeket, méghozzá immáron taktikusabb harcokkal a célrobot védelme és eliminálása érdekében. Unatkozni tehát nem igazán lehet, a folyamatosan megnyíló extrák és a presztízsek pedig ezúttal is értelmet adnak a kitartó hadakozásnak. De még mindig nincs vége a felsorolásnak.

## EGYÜTT A ZOMBIK ÉS AZ MI ELLEN

Ami eredetileg csak poénnak indult, az mára legalább akkora siker, mint az alapnak számító egymásra lövöldözés. Bár a náci zombik a múltba vesznek, ezúttal is kaptunk egy rakásnyi élőhalottat, méghozzá a Shadows of Evil elindításával, ami nem éppen ma született bárányok bőrébe bújva (illetve ezúttal is ismerős arcokat a reflektorfénybe helyezve: van itt Jeff Goldblum, Heather Graham, meg Ron Perlman is) biztosít okot a grasszáló hullák aprítására. Az extrákat nyújtó italokat a véletlenszerűen vásárolt rágógumik váltják, közben akár mi magunk is szörnyeteggé válhatunk, de vannak kimondottan szívós, kiemelt szereppel bíró monstrumok és időszakosan támadó repkedő rémségek is, miközben a pálya óriási, a támadó hullámok pedig a megszokottaknál is erőszakosabbak. Nagyon komolyan kell venni az új területek és egyre jobb fegyverek megnyitását, különben pár kör után elvérzünk, a helyszín (avagy az elképzelt Morg City) eltérő pontjait és azok összekötő szakaszait pedig muszáj mihamarabb kiismernünk a sikerhez. A Season Pass birtokában ott van még a felújított Der Riese, avagy a Giants, ami sokat nem tesz hozzá a



Idén is neves színészek szerepelnek a zombimódban, ráadásul a helyszín a '40-es évek neonfényben fürdő Amerikája!

közkedvelt eredetihez, ha pedig elegünk van a zombikból, akkor amúgy a kampányt is lenyomhatjuk négyesben, illetve kisebb kihívásokat is teljesíthetünk csapatunkkal, ezzel teljessé téve az élményt (a központi safehouse ad minderre esélyt).

**Bár a kampány messze nem olyan jó, mint eddig, az online oldal azért minden keserűségért garantáltan kárpótol.**

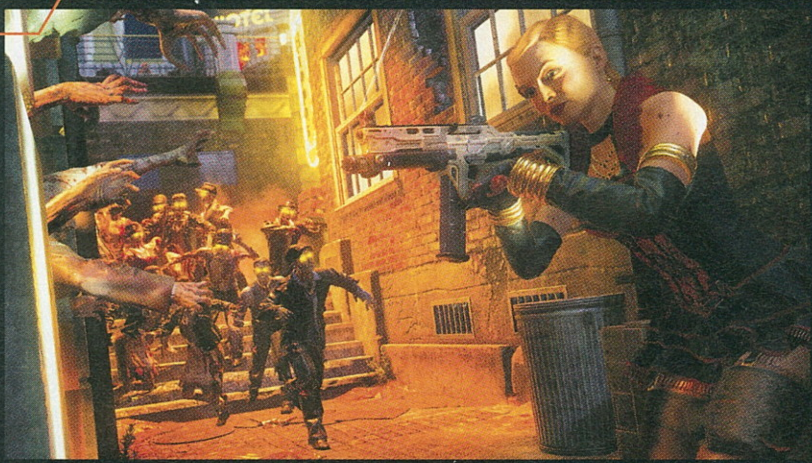
### VOLTAK GONDOK

Azok után, hogy a Battlefield 3-ban hónapokig a falakban mászkáltak az emberek, ezzel tönkre téve a játékélményt, én már nem lepődöm meg semmin, avagy egyértelművé vált, hogy a felhasználónak van a legkisebb szava, de azért csak bosszantó, ha a sokévnyi tapasztalat után a Black Ops III day one állapota olyan, mintha a béta utolsó pár napja meg sem történt volna. Kapcsolódási problémák, lobbis hibák, szerverleállások, meg minden, amit csak el lehet képzelni: az első hétvége az összes platformon élvezhetetlen volt, egyik gép birtokosai sem lehettek maradéktalanul boldogok a programot megvásárolva. Négy nap után azért a legkirívóbb eseteket sikerült kezelni, bár ez sem menti fel a kiadót és a fejlesztőt, elvégre ha az ember (platformtól függően) 10-18 ezer jó magyar Mátyást kiad, emellett fizeti az internetet, sőt akár a Goldot / PS Plust is, akkor talán joggal várja el, hogy a próbakörök után egy ekkora címnél már ne legyenek olyan gondok, amik teljesen lerontják, vagy éppen lehetetlenné teszik a játékélményt. Külön kiemelném, hogy mivel a rendszer külön veszi az offline és online állapotokat, a kampányt a felénél kellett volna újrakezdenem, mivel a szerverleállásoknak köszönhetően azt csatlakozás nélkül kezdtem el, majd amikor végre újraindították a hálózatot, a program egyszerűen közölte, hogy a mentésem használhatatlan, amire megoldást az jelentett, hogy a PS4-et egyszerűen lekapcsoltam a világhálóról. Nesze nektek, velem nem szúrtok ki. A lobbik nem mellesleg jelen sorok írásakor még mindig nem működnek tökéletesen, mivel a maximum főnél egyszerre többet pakol be a rendszer, aztán a türelmesebbek megvárják, míg percekkel később valaki elunja a dolgot és távozik, így redukálva a tényleges limitre a csapatot.

Szóval nem tökéletes a Black Ops III sem. A grafika nem rossz, de néha továbbra sem hozza az elvárt szintet, a sztorinak vannak kiemelkedő pillanatai, ám nem tud végig megmaradni egy stabil szinten, a multi pedig ugyan nagyszerűen működik és élvezetes is, rengeteget lop máshonnan, ami egy kétes egyediséget kölcsönöz a végeredménynek. Persze ahogyan a CoD második részében élvezettel rohangáltam korhű fegyverekkel a kezemben, ahogyan a World at Warban hangosan ujjongva pusztítottam a tankkal, illetve ahogyan a BOII-nél a maximum presztizst is megnyitottam, úgy ez az epizód is legalább egy évnyi szórakozást nyújt, így egyértelműen megérve a ráfordított anyagiakat, de ha azt mondanám, hogy ez a franchise legjobbja, akkor hazudnék. Lehetne ennél jobb is a Black Ops III, csak az már nem biztos, hogy megérné a kiadónak anyagi és erőráfordítás szempontjából.

## ELHIBÁZOTT MARKETING

**Szeptember végén borzalmas hírek láttak napvilágot a twitteren, melyek egy szingapúri robbanással vették kezdetüket. A hoax-sorozat mögött természetesen a Black Ops III, avagy az Activision állt, méghozzá a játékot népszerűsítve, melyben a helyszín igen komoly harcoknak ad otthont. Miután sokan valósnak hitték az eseményeket, a legmeglepőbb az egészben az volt, hogy még a Treyarch is elcsodálkozott a felháborodáson, mintha mi sem lenne természetesebb annál, hogy valósnak álcázott tragédiákkal reklámozunk videojátékokat. Sűrű bocsánatkérések közepette a PR-os elkövetők kilétére persze azóta sem derült fény.**



## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

i3-530 2.93 GHz / AMD Phenom II X4 810 2.60 GHz CPU, 6 GB RAM,m GeForce GTX 470 1 GB / Ati Radeon HD 6970 1 GB VGA, 60 GB HDD, 64-bites Windows 7/8/10

Semmiben sem nyújt kiemelkedő eredményt, a start pedig több sebből vérzett, mégis rendkívül szórakoztató a multija, ami ráadásul komoly tartalommal is társul.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**A végére érdekessé váló kampány, rengeteg játékmód, szuper kompetitív multi... már ha éppen működik.**

**KONTRA**

**Hatásvadász és klisés megoldások, mindenhonnan vesz egy kicsit, komoly technikai problémák az indulásnál.**

**80%**

# Minecraft Story Mode
## A Telltale Games Series

[IRTA **WILSON**] **új sorozatba vágni egy stúdiónak, amely az alapítása óta mást sem csinál, csak új vizekre evez, nem tűnik nehéz feladatnak, a Telltale Games mostanság mégis valahogy nehezen tudja felpörgetni az eseményeket.**

Akadnak persze kivételek, a Tales from the Borderlands nyitánya például annyi izgalmat, meglepetést, váratlan fordulatot tartogatott, mint más Telltale-játékok összesen, de persze ott a másik véglet is, a novemberben véget érő Trónok Harca-adaptáció, ahol bizony lelkes, de ezzel együtt is kissé amatőr Minecraft-csapat vezetése.

És szokás szerint a túlélés, hiszen nem meglepő módon már az első epizódban borul minden, a világra rászabadul egy mutáns Wither, aki szép lassan elkezdi felszippantani a világ építőkockáit, így csak Jesse-nek és barátainak, valamint egy legendás Minecraft-csapatnak van esélye megállítani a szörnyet, feltéve, ha sikerül megtalálni a team tagjait.

**Sikerült a lehetetlen, minőségi és szórakoztató kalandjátékot csináltak egy sztori nélküli világból!**

rettentően szűk marokkal adagolják a gázt. A téma miatt ez persze érthető, és ez a koncepció az, ami a Minecraft: Story Mode kapcsán első és második ránézésre is arra késztet, hogy feltegyük a kérdést: kalandjáték a Minecraftből?

### FURCSA ÉLET

Igen, ráadásul epizodikus, hiszen mégiscsak egy Telltale-játékról van szó, úgyhogy öt epizódra bontva kapjuk meg ezúttal is a sztorit - elvégre egy kalandjátékba illik azt is pakolni, még úgy is, hogy a forrás egy olyan franchise, ahol a történetet maga a játékos generálja.

Játékos, azaz főhős persze itt is van, ráadásul nevesített: Jesse-nek hívják, és a Telltale történetében először még testre is szabható, ráadásul nemcsak a külseje változtatható meg, de a neme is, így fiúként és lányként is neki lehet vágni a Minecraft-világnak, ahol a feladat nem a nyersanyaggyűjtés vagy az építkezés, hanem egy

### CSALÁDI VAKÁCIÓ

A hangsúly természetesen Jesse-en és társain van, akik azonban egyelőre még nem túl emlékezetes karakterek, és várhatóan egyáltalán nem fognak olyan erőszakos és brutális szituációkba keveredni, mint mondjuk a The Walking Dead vagy a Wolf Among Us stábja, hiszen a Story Mode családközpontú. Ennek megfelelően túl sok tennivaló sincs benne, egy-két nagyon gyenge csatajeleneten túl csak két alkalommal kell a hagyományos craftoló asztalkához ülni, előállítani egy íjat és egy slime-kockát.

Egy dolgot viszont tökéletesen sikerült eltalálni: a világot, amely pontosan olyan, mint az eredeti Minecrafté, csak épp valamivel szebb, jóval részletgazdagabb, kidolgozottabb (különösen az animációk és a fényeffektek), de ezért nem áldozza be a kultjáték egyedi stílusjegyeit.

Passzolnak a textúrák, passzolnak a karaktermodellek, és a szereplők megformálásában segédkező szinkronszínészek is tökéletes munkát végeznek, főleg a Jesse férfi kiadását életre keltő standup humorista, Patton Oswalt, akin érezni, hogy nemcsak a pénzt felmarkolni jött ide, hanem tényleg érdekli a Minecraft világa és a játék is.

Hogy aztán ez a lelkesedés és tempó kitart-e az ötödik epizód végéig, azt egyelőre nem tudjuk - pontos ütemtervet ehhez a szériához sem kaptunk, de biztató, hogy a második felvonás rekordidő alatt, gyakorlatilag másfél hetet követően megjelent, így csak reménykedhetünk abban, hogy a Telltale nem csak a színvonalat tudja majd tartani, de ezt a megfeszített tempót is.

**ADATOK**

KIADÓ
**Telltale Games**

FEJLESZTŐ
**Telltale Games**

MŰFAJ
**kaland**

MULTI
**nincs**

**GÉPIGÉNY**

Core 2 Duo 2 GHz CPU, 3 GB RAM, DirectX 9c kompatibilis VGA, 3 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

A Minecraft: Story Mode első epizódja látványos és izgalmas, tökéletesen megragadja az alapjáték világát és hangulatát, de szereplői egyelőre eléggé sablonosak és kidolgozatlanok.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**
**Remek látvány, kiváló szinkron.**

**KONTRA**
**Sablonos és kevés benne a tényleges interakció.**

**75%**

Az biztos, hogy a tálalásra nem lehet panasz, a Mojang közreműködése meglátszik a játékon: olyan, mint egy felturbózott alapjáték!

# Tales from the Borderlands

[ÍRTA OBO]

**OKTÓBERBEN A TELLTALE GAMES EGY ÚJABB SOROZATA ÉRT VÉGET, LEZÁRULT UGYANIS A TALES FROM THE BORDERLANDS ÖTRÉSZES, ŐRÜLT KINCSVADÁSZATA, A BÚCSÚ PEDIG NEHÉZ, EZ VOLT UGYANIS A STÚDIÓ EDDIGI LEGSZÓRAKOZTATÓBB ÉS LEGINKÁBB ÖNFELEDT KALANDJA.**

A Telltale Games volt az egyik első csapat, amelyik az epizodikus játékkiadással próbálkozott, ám ameddig a többiek sorban elbukták ezt az ötletet (a leglátványosabban a Valve), a kaliforniai srácok hatalmas sikereket értek el a formulával. Az alig több mint tízéves stúdió rövid idő alatt a csúcsra tört, és ma már elsőként rájuk asszociálunk, ha szeletekben kiadott, interaktív történetekre gondolunk, sőt olyan jól megy a szekerük, hogy egyszerre több sorozatot is kiadhatnak, miközben a háttérben az új ötleteken dolgoznak, így lefedve az egész évet, havonta, kéthavonta érkező folytatásokkal, kezdésekkel és finálékkal. Nem túlzás azt mondani, hogy egy olajozott gépezet lett a fejlesztés, ami persze felveti annak a lehetőségét, hogy egy kaptafára készült játékokat kapunk, mintegy futószalagon, erről azonban szó sincs, és ezt nem is példázhatná jobban más, mint a Tales from the Borderlands.

**A TELLTALE GAMES EZZEL A MEGSZOKOTTNÁL KÖNNYEDEBB FELDOLGOZÁSSAL BIZONYÍTJA, HOGY ÖTLETEKBŐL NEM SZENVED HIÁNYT A CSAPAT.**

## BUSY EARNIN'

Bevallom, mikor először meghallottam, hogy epizodikus játék készül a Borderlands alapján, nem egészen értettem, hogyan akarják ezt megvalósítani; hihetetlennek tűnt az az ígéret, miszerint megőrzik a Gearbox játékainak stílusát, miközben egy teljesen egyedi történetet mesélnek el, de a dolog sikerült. A Telltale kreatívjai nagyon ügyesen ragadták meg mindazt, amiért a Borderlandst annyira szeretni lehet, és volt bátorságuk (na meg engedélyük), hogy el is szórakozzanak ezekkel az építőkockákkal. Az eredmény egy roppant szórakoztató, az elejétől a végéig vicces és izgalmas történet lett, ami csak az utolsó részben ereszt le egy kicsit.

A Tales from the Borderlands középpontjában két főszereplő áll, akik két külön világban nőttek fel, mégis összetartoznak, jobban, mint azt gondolnák. Rhys, a Hyperion egy ambiciózus, álmait megszállottan kergető alkalmazottja, míg Fiona, egy a Pandora veszélyes felszínén felnevelkedett jószívű csaló, aki mindenáron azon van, hogy meggazdagodjon. Kettejüket a mesés kincseket rejtő vault kulcs ígérete hozza össze, aminek nyomában, színes karakterekből álló kompániájuk kíséretében nemcsak Pandora ismerős helyszíneit, de a Hyperion állomását is meglátogatják. Anélkül, hogy ellőném a kincsvadászat egyébként fordulatos és meglepetésekkel is megspékelt részleteit, röviden azt kell tudni, hogy a Rhys és Fiona visszaemlékezéseiből felvázolt, a Borderlands 2-t követő, öt részből álló sztori folyamatosan szórakoztat, egymás után pakolva az izgalmas akciót, a kikacsintásokban gazdag gegeket (Rhys spéci szemével nézzetek meg mindent!) és a választási lehetőségeket, ám itt fontos leszögezni, hogy a stúdió többi játékával ellentétben a döntéseknek kisebb a jelentőségük. A Tales from the Borderlands vállaltan sokkal könnyedebb hangvételű, ami persze nem jelenti azt, hogy ne jutna hely az érzelmes pillanatoknak (van is pár), de ezek a háttérbe szorulnak a nevettetés és az akció mellett.

Döntéseink ezúttal nem kapnak fontos szerepet, a látvány pedig nem az igazi, mégis az élmény egyszerűen megfizethetetlen.

## TO THE TOP

A Tales from the Borderlands kapcsán sokszor láttam a zseniális és a mestermű jelzőket, ám ez azért erős túlzás. A narratíva helyenkénti bukdácsolása, az egyre inkább ósdi tálalás és nem igazán kielégítő lezárása miatt a játék messze van attól, hogy hibátlannak nevezhessük, de azt a kitüntető címet, miszerint ez a Telltale eddigi legjobb alkotása, azt mindenképpen kiérdemelte. Nagyon jó kombinációt alkot a Borderlands univerzuma és a Telltale évek során fényesre csiszolt stílusa, így felhőtlen élményt nyújtva nemcsak azoknak, akik szeretik az ilyesfajta interaktív történeteket, hanem azoknak is, akik imádják a Gearbox remek sorozatait.

**ADATOK**

KIADÓ
**Telltale Games**

FEJLESZTŐ
**Telltale Games**

MŰFAJ
**kaland**

MULTI
**nincs**

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2 GHz CPU, 3 GB RAM, DirectX9 kompatibilis VGA, 3 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

A Borderlands univerzumába helyezett interaktív történet két svindlis karakter főszereplésével. Akció, dráma és rengeteg nevetés kíséri a Telltale eddigi legszórakoztatóbb munkáját.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**

**Rengeteg poén, még több akció és jópofa karakterek egy izgalmas kincsvadászaton. Egyszerűen tökéletes zenei válogatás.**

**KONTRA**

**A finálé hagy némi kívánnivalót maga után, és tényleg ideje volna már grafikusmotort cserélni.**

**85%**

85%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett első epizód tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/borderlands_ep1

# TRANSFORMERS DEVASTATION

[ÍRTA BÖJTÖS] **Nincs fél éve, hogy kiszivárgott az E3 előtt az Activision legújabb Transformers-feldolgozásának híre, amivel kapcsolatban később kiderült, hogy azt a profi akciójátékairól híres PlatinumGames fejleszti. De egy ilyen szűkös határidő vajon elég a munkálatokra és a minőségi eredményre?**

Noha az utóbbi egy évtizedben a Transformers óriásrobotjai már az átlagos otthonokba is beköltöztek Michael Bay filmsorozatának hála, a nagyköltségvetésű akciómozik korábban nem voltak jellemzői az Autobotok és Álcák háborújának. A nagy robbanások, szexi csajok, családi mozikra jellemző korhatár-besorolás elérését megcélzó poénáradatok új mozzanatai a franchise-nak, ami ma már rendszeresen visszatér a videojátékos világba is. Jobb (War for... és Fall of Cybertron), rosszabb (The Game, Revenge of the Fallen, Rise of the Dark Spark) feldolgozások láttak napvilágot az Activision égisze alatt, amiben leginkább a High Moon Studios tevékenykedett közre – emiatt is vált meglepővé az idei E3 előtti szivárogtatás, mely egy már készülő PlatinumGames-es adaptációról rántotta le a leplet. A lényeg pedig most jön: a MadWorld, Bayonetta, Vanquish és Metal Gear Rising címekkel híressé váló csapat ezúttal nem a popcorn vászonszökevényeket vette alapul, hanem az 1984-ben debütált rajzfilmes sorozatot, ami nagy eséllyel sokunk kedvencévé vált az évek, évtizedek során.

### AZ ELSŐ GENERÁCIÓ

Nagyon nem is lehet szavakkal jellemezni, leírva felvezetni azt az élményt, ami akkor éri az embert (akit egy kicsit is vonz ez az univerzum), mikor felpörög és elindul a játék. A teljesen rajzfilmes, képregényes stílus egy az egyben hozza azt az élményt, amit a televíziós széria nyújtott a kis füzetekkel együtt (hála az égnek hazánkban is megjelent jó néhány, sőt maga Pókember is vendégeskedett a robotoknál) – de annyira, hogy még a szinkronhangokat is sikerült megszerezni a cél érdekében. Optimusz fővezérnek Peter Cullen, Megatronnak (és Fülelőnek) Frank Welker, Ürdongónak Dan Gilvezan biztosította a jól ismert orgánumot, ami a látvánnyal társulva hamisíthatatlan Transformers-érzetet ad a Devastation során.

De beszéljünk kicsit a tipikus, ezzel együtt szerethető sztoriról is, melyben ezúttal is Megatronnal gyűlik meg az Autobotok baja. Miközben az otthonukat is jelentő megapolisz ostrom alá kerül, Optimuszék (mint mindig) sokkal nagyobb veszéllyel néznek szembe, mint azt elsőre gondolnánk. A terraformálást megcélzó hadművelet egy kibertroni gépezet segítségével kezdődik meg, ami az emberiség pusztulását okozhatja, de a fővezér és csapata természetesen ezt nem hagyja annyiban, hőseink mindent megtesznek azért, hogy a megalomániás Álcák elbukjanak küldetésükben.

### A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

Ha a PlatinumGames korábbi alkotásaiból indulunk ki, akkor mindez (mármint a keret, amelyben az akció történik) nem is számít. Sőt a stúdiót ismerve még azzal sem kellene foglalkoznunk, hogy ez most egy G1 Transformers-adaptáció... hogy miért? Mert úgyis az élvezetes és látványos küzdelmeken van a hangsúly, arra összpontosítottak a fejlesztők. Részben pedig ez most is igaz, elvégre noha a program egyik leghangulatosabb elemét nyújtja a feldolgozott téma és annak videojátékba importálása, a több kombós, védekezéses, távolsági fegyveres és extrákkal teletűzdelt szisztematika már önmagában elviszi a hátán a Devastationt.

**ADATOK**

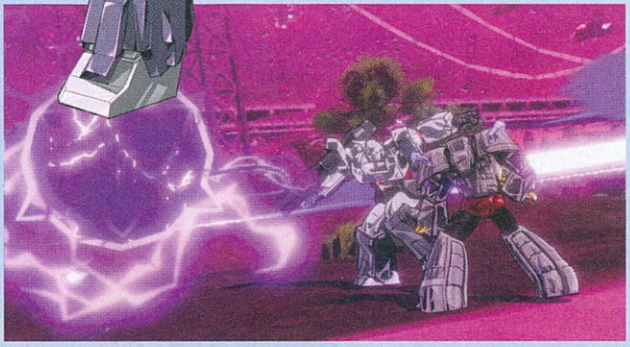
KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **PlatinumGames**
MŰFAJ **akció**
MULTI **nincs**

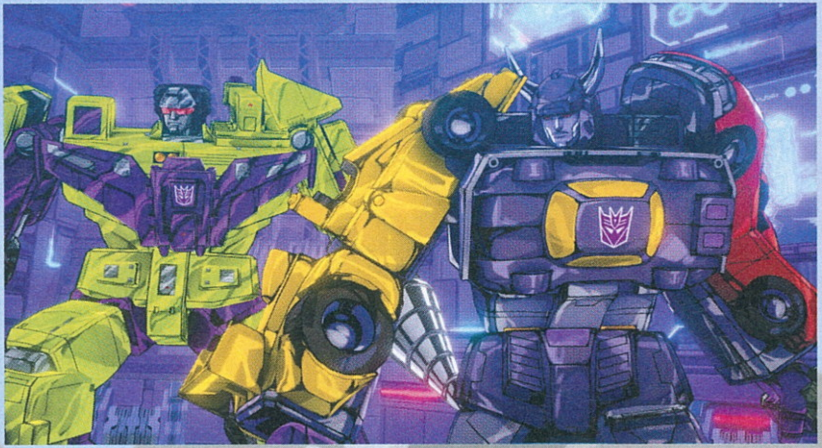
**STÍLUSMINTA**

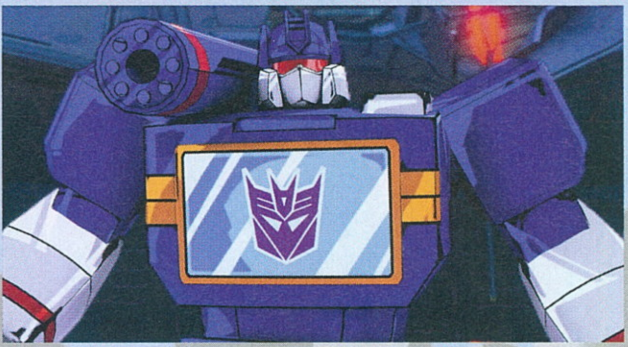
**Transformers: Rise of the DS** 2014 (ACTIVISION)
**Transformers: Fall of Cybertron** 2012 (ACTIVISION)

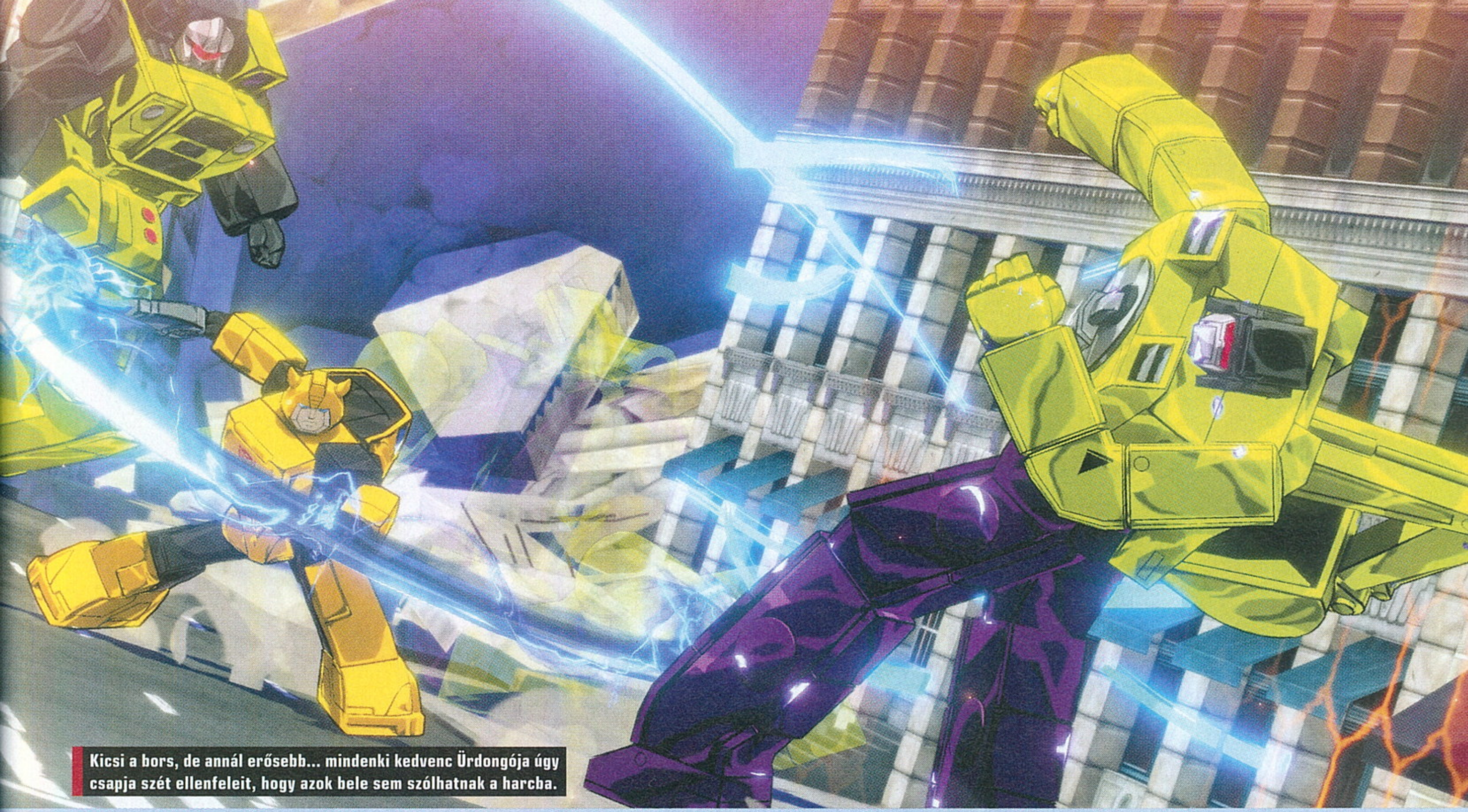
Összesen öt karaktert választhatunk magunknak (plusz három skint), melyek között van pár fejezet után megnyitható is, rájuk pedig nagyjából hasonló mozdulatok jellemzők. Van erősebb és gyengébb támadás a kézifegyverekkel (kardok, kalapácsok vagy akár az öklünk), szimpla és dupla lőfegyver mindenféle változatban (pisztolytól a sniper puskáig), át tudunk alakulni (persze mindenki a megszokott formájába, így autóval, kamionnal vagy akár őslénnyel is végigzúzhatunk a pályákon), továbbá két extra támadás is elérhetővé válik a feltöltődés során, miközben a teljes sebességből átalakulásos odacsapás is plusz sebzést biztosít. Mindeközben a megfelelő időben elmozdulás lelassítja az időt, egyfajta egyszerűsített Bayonetta-érzetet keltve a kékes árnyalatú harcok alatt.

A nem annyira durván összetett, ám lényegében tökéletes és változatos (stílusunk, fegyverzetünk egyaránt hatással van az









Kicsi a bors, de annál erősebb... mindenki kedvenc Ürdongója úgy csapja szét ellenfeleit, hogy azok bele sem szólhatnak a harcba.

eredményre: Optimusszal máshogy mozgunk egy nagy kalapács és egy duplakard társaságában, ahogyan Mogorva is eltérő mozgáskombinációkra képes, ráadásul vele például tűzcsóvát is fújhatunk) harcrendszer hét fejezeten át szórakoztat minket. A kezdeti városi környezetből egy űrhajóra is eljuthatunk, hatalmas hídon harcolhatunk, de még az űrben is kőkemény küzdelmekben lehet részünk. Bár az első, felvezető misszió a leghosszabb (közepes fokozaton másfél órámba került a teljesítése), az pedig végig az utcákon zajlik, hála az égnek több van a programban, mint azt olvasni lehet, elvégre nem egyetlen területen nyomjuk le a teljes kampányt, még ha komolyabb városnézésre, világjárásra nem is kerül sor.

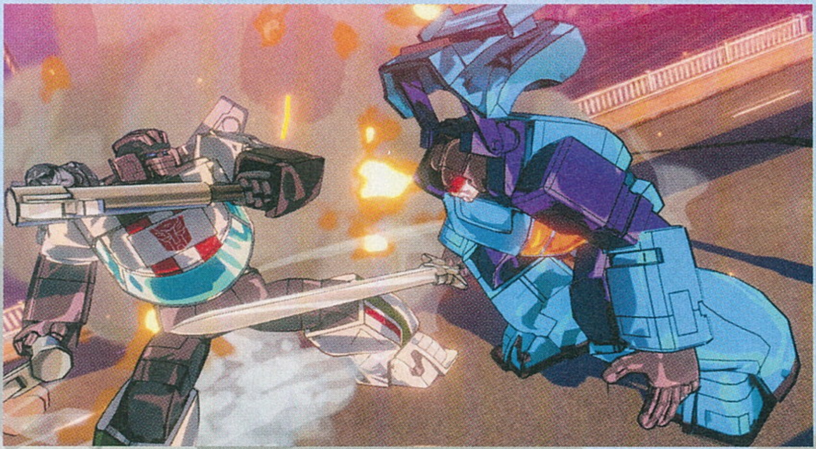
**Aki szereti a klasszikus rajzfilmeket, egy percig se gondolkozzon: a Devastation fanservice a javából.**

### MORE THAN MEETS THE EYE...

Mindezeken felül sajátos és elsőre kicsit kaotikus fejlesztési módokkal is találkozhatunk. Azt nagyon fontos megjegyezni, hogy a pályákon hol jobban, hol kevésbé elrejtett ládákat, azokban lévő extra fegyverzetet találhatunk, ezek pedig mind egyedi statisztikákkal bírnak a normál és ritka kategóriákon belül. Ez azért is lényeges, mert míg karaktereink a harcoktól automatikusan fejlődnek (amibe nincs is beleszólásunk), addig gyilkoló eszközeinket beolvasztással, avagy a szintetizálással tehetjük egyre erősebbé, pluszban pedig egy-egy ponton sajátos képességeket is rendelhetünk melléjük. Okosan költve pénzünket és jól bánva a beolvasztásokkal brutális kombinációkat hozhatunk össze, amik kellenek is az egyre keményebb, sokszor több főellenfeles harcokhoz. Nem utolsó sorban a Tech részlegnél egy bioshockos minijáték során különböző chipeket gyárthatunk le, amik szintén ellenállásunkat, támadási erőnket és más képességeinket pótolják / erősítik.

### ALAKVÁLTÁS ÉS INDULÁS

A három-négy órás végigjátszás nagyon nagy túlzás, aminek nem szabad hinni. Persze össze lehet azt is hozni, ha legkönnyebb fokozaton, csak és kizárólag a küldetésekkel foglalkozunk, sem challenge-eket, sem titkos helyeket nem keresünk, csak végigrohanunk a fejezeteken, de ezzel elveszítjük a felfedezés élményét, a program



### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E4400 vagy AMD Athlon 64 X2 5600, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon HD 3870 VGA, 9 GB HDD

A nyolcvanas évek közkedvelt rajzfilmje és képregénye alapján készült autentikus feldolgozás, fittyet hányva az elmúlt években jellemző látványmozikra.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Remek harcrendszer, klasszikus forma, szuper zenék és hangok, szórakoztató kampány.**

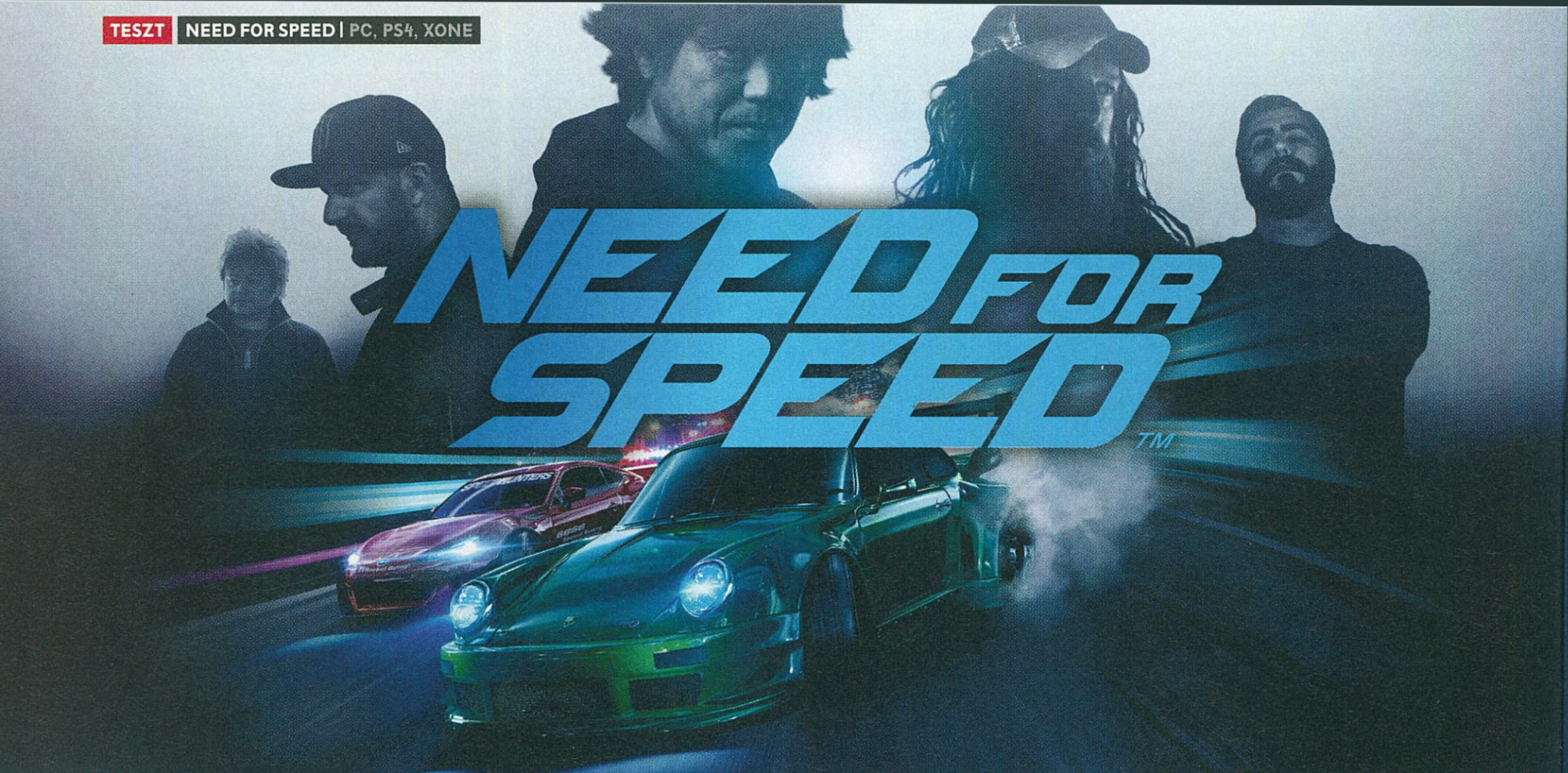
**KONTRA**

**Nem túl hosszú sztori, kevés fejezet és helyszín, ráadásul a környezet kicsit élettelen is.**

**76%**

élvezetét. Ha mindennek utánanézünk, legalább közepes nehézségi szinten feszülünk neki az Álcáknak, bőven öt-hat óra felett teljesíthetünk, ami ráadásul fantasztikus pillanatokat hoz majd a G1 megvalósítással, ami méltó a klasszikus szériához. Emellé ott van a sok kihívás, a többi karakter tartós használata, a megnyitható artworkök és feljegyzések hada, illetve ha újrakezdjük a sztorit a következő nehézségi szinten, a korábbiaknál is jobb cuccokat szerezhetünk, miközben a kihívás is nő.

Hogy kevés volt-e az idő vagy a pénz a fejlesztésre? Ha a statikus, kihalt helyszíneket nézzük (amik egyébként is jellemzőek a fejlesztőkre, ráadásul itt úgy kezdődik a sztori, hogy az embereket evakuálták, avagy hiába is keresünk lakosokat), vagy a viszonylag rövid játékidőt (ami szintén nem újdonság, hiszen mondjuk a Vanquish sem volt hosszabb), akkor talán ezt is mondhatjuk, erre vonatkozik a végső eredmény is. Ám ha az élményt vesszük figyelembe, illetve ha a G1 rajongói vagyunk (márpedig elvileg nekik szól a Devastation), akkor 5-10 százalékot nyugodtan hozzácsaphatunk a jelzett értékhez, hiszen talán a legjobb és legautentikusabb Transformers-feldolgozás készült el, rajongóktól a rajongóknak. Ezt már csak azért is fontosnak tartom kiemelni, mert 37 éves fejjel olyan örömmel vertem el az Álcákat, hallgattam a párbeszédeket (és a klasszikus hangokat), néztem a jól ismert arcokat és mozgásokat (mondjuk Fülelő magnókazettás megoldását), mint tizenévesen, akkor még képregényes vagy rajzfilmes formában. Újra gyerek lehettem, és nagyon élveztem azt, ami a PlatinumGames számlájára írható, így tehát nyugodtan állíthatom, hogy a japán stúdiónál jobb választás nem is lehetett volna erre a feladatra, amit majdhogynem kiválóan teljesítettek. A befejezés alapján pedig jöhet a folytatás, ami remélhetőleg javítja a hibákat és hiányosságokat, így 90-100 százalék közé lőve be a végeredményt.




[ÍRTA **CHRIS**] **Több mint 20 éve már annak, hogy megjelent az első Need for Speed játék. Ez idő alatt két tucat folytatást, egy rettenetes filmet és számtalan megújulást ismerhettünk meg ugyanezen cím alatt. Most pedig itt a simán csak Need for Speednek hívott epizód, amelynek készülésekor az alapokig visszanyúlva igyekeztek a készítők rendbe tenni az évek alatt megkopott sorozat renoméját.**

Mindenkinek megvan a kedvenc Need for Speed játéka, amely mellett boldog és önfeledt órákat töltöttünk annak idején. Van, aki a Porche Unleashedre esküszik, mások az Underground 2-re, egyesek pedig meg vannak győződve arról, hogy a Shiftnél nem létezett jobb Need for Speed. Tény, hogy bőven van miből válogatni, ha jó autós játékra szeretnénk emlékezni, de sajnos az elmúlt évek alatt a széria fénye teljesen megkopott. A 2011-es The Run, a 2012-es Most Wanted már csak izzadságszagú erőlködésnek tűntek, s a konkurens Forza sorozat erősödésével pedig egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy az NFS nem találja a saját helyét a piacon.

### SZELLEM A PALACKBAN

Ezért aztán az NFS új gazdáinak, a Criterion Gamesből létrehozott Ghost csapatnak nagyon nehéz dolga volt akkor, mikor megálmodták jelen tesztünk alanyát, a simán csak Need for Speednek titulált arcade autós játékot. Nehéz dolguk volt, hiszen egyszerre kellett megfelelniük két generáció elvárásainak, megtalálni azt a stílust, azt a részt, ami mindenki számára kedves emlékeket idéz, s arra építeni fel jelenlegi játékukat. Tényleg nagyon szerették volna megragadni a Need for Speed igazi esszenciáját. Ezért aztán fogtak egy adag Undergroundot, meglocsolták egy kis Rivalsszal, majd megfűszerezték mindazt a Forza Horizons bulihangulatával. Bármilyen jónak is hangzik mindez, a recept valamiért nem áll össze. Az egészből hiányzik valami. De ne szaladjunk ennyire előre, inkább lássuk, mi az, amit szerettünk a mostani epizódban!

Az új Need for Speed gyökerei az Underground részekig nyúlnak vissza, amelyek kétséget kizáróan a legjobbak voltak az NFS történetében. Ezekből megkaptuk az éjszakai versenyzések adrenalinnal átitatott hangulatát, a hihetetlenül változatos és részletes tuningolási lehetőségeket, na és egy kis rendőrösdit is, aminek eredménye egy jó erős nosztalgiabomba lett, ami úgy robban az arcunkba, hogy majd lerepülünk a székről. Persze még mindig egy arcade, azaz kissé buta és egyszerű autós játékról van szó, ahol úgy farolhatunk le a szerpentinek oldalán 750 lóerős kocsinkkal, mintha nem lenne fizika vagy holnap. A Need for Speed még mindig az a játék, ahol szalagkorlátról szalagkorlátig vágódhatunk, nekicsapódhatunk a szembeforgalomnak, feldönthetjük a város összes közlekedési tábláját és villanyoszlopát, miközben az autónkon épp csak behorpad a motorháztető. De jól van ez így, ha valaki szimulátorra vagy életszerűségre vágyik, az valószínűleg tudja, hogy nem ebben a sorozatban kell keresnie azt.

**ADATOK**

KIADÓ
**Electronic Arts**

FEJLESZTŐ
**Ghost Games**

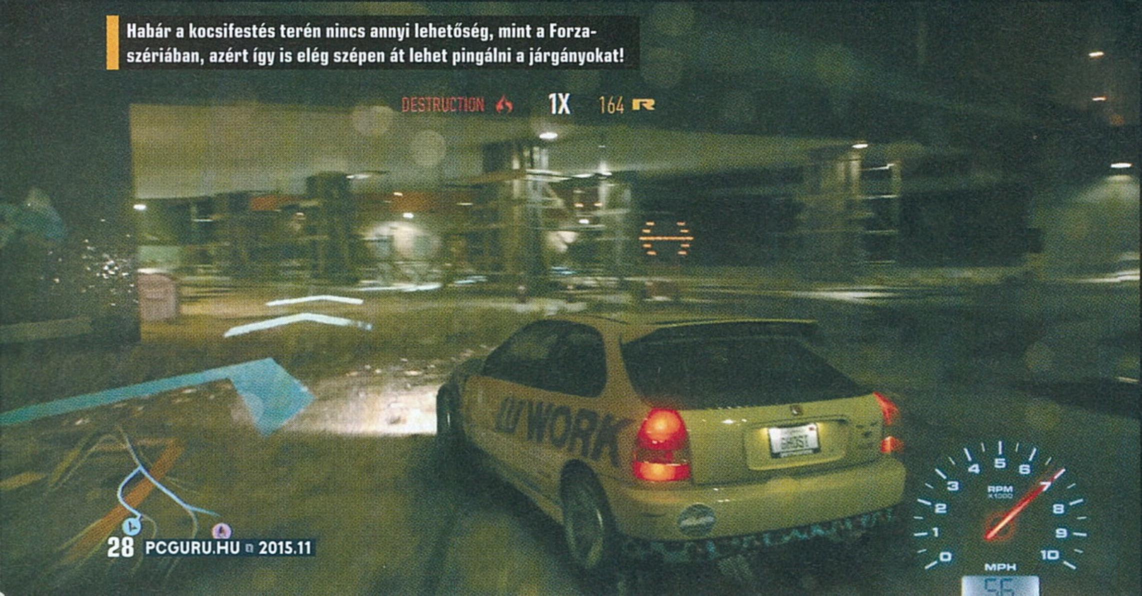
MŰFAJ
**verseny**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Need for Speed: Underground**
2003 (EA)

**Need for Speed: Carbon**
2006 (EA)




**Habár a kocsifestés terén nincs annyi lehetőség, mint a Forza-szériában, azért így is elég szépen át lehet pingálni a járgányokat!**

## SZELLEM A PALACKBAN

Az új Need for Speed készítőinek neve valószínűleg nem hangzik ismeretlenül a széria kedvelői számára, hiszen már nekik köszönhettük a 2013-ban megjelent Rivals című epizódot, amit apró hiányosságai ellenére szerettek a sajtó munkatársai és a játékosai is. A csapat székhelye Svédországban, pontosabban Göteborgban található, tagjainak nagy részét (közel 80 %-át) a híres Criterion Gamesből kikerült fejlesztők alkotják. Ők azok, akik a Burnout sorozattal váltak híressé, s keltették fel a kiadóóriás Electronic Arts figyelmét közel 10 évvel ezelőtt. Ekkoriban ugyanis a Burnout játékok komoly konkurenciát jelentettek az EA számára, a csapat felvásárlásával viszont egy csapásra megoldódott minden gondja az EA-nak: felszámolták az ellenlábasukat és megtalálták a legjobb embereket ahhoz, hogy autós játékot készítsenek.

A rendszer részét egy jól felépített fejlődési szisztéma is képezi, ami gyakorlatilag szériatartozék már minden autós játék esetében. Jelen esetben két dolog miatt kell padlóig tolnunk a pedálokat: pénz és hírnév. Az elsőből új autókat és alkatrészeket vásárolhatunk magunknak, az utóbbiból pedig szélesebbre tárhatjuk a választékot ezekből, illetve a végrehajtható versenyekből. Pontot, azaz reputációt kapunk szinte minden megmozdulásunkért, melyeket különféle kategóriákba sorol a játék. Speed pontokat kapunk, ha száguldozunk, drift pontokat gyűjthetünk farolgatásokért, Outlaw eredményeink pedig annak tükrében növekednek, minél több kárt okozunk a városban, vagy minél több rendőrt sikerül bolonddá tennünk. Akad még egy Team pont is, melyet a csapatunkkal történő bandázásért kapunk, aminek a lényege az, hogy versenyek közben legyünk minél közelebb csapattársainkhoz.

**Rettenető sok mélypont volt a sorozat történetének elmúlt tíz évében, és ha az új epizód nem is ér fel a klasszikusokhoz, mindenképp egy kellemes próbálkozás.**

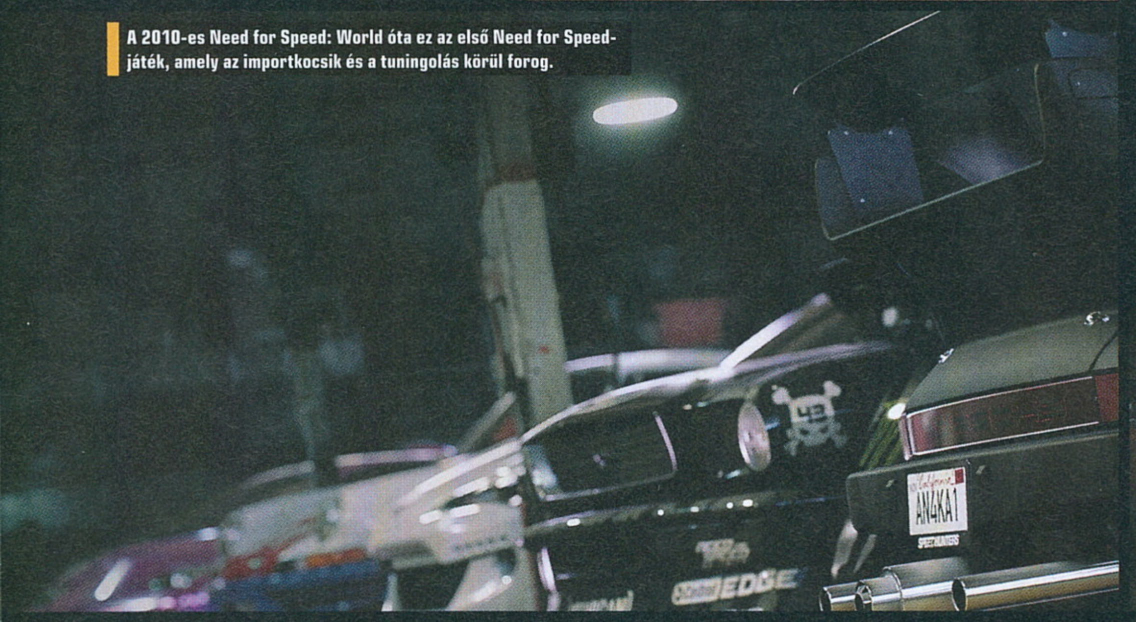
### BANDÁZZUNK!

A történet központi elemét képezi az előbb említett csapatunk, akikkel az intro gyors lepörgetése után azonnal megismerkedünk. Négy fiatalról van szó, akiknek az élete a pörgés, a sebesség és a pöpec verdák, s természetesen az éjszakai versenyzésben lelik legnagyobb örömüket. Hozzájuk csatlakozunk új tagként, akikkel egyenként, különféle versenyek folyamán fogjuk összeszűrni a levet. Mindegyikük másmilyen mentalitású versenyeken érzi magát otthon, Robin például imádja a drifteket, ezért tőle olyan kihívásokat kapunk, melyekben széles kanyarokban kell bizonyítani rátermettségünket a driftelés terén. Manu és Spike már inkább sima versenyekre invitál minket, melyeket egyébként Ventura Bay utcáin szétszórva fedezhetünk fel, na és persze ott van Amy, aki a csendesebb szereplő a csapatban. A térképet megnyitva jól látszódik számunkra, hogy hol és milyen versenyek várnak ránk a városban, melyekhez azonnal oda is teleportálhatunk, ha nincs kedvünk a kerületeken keresztülvágni minden egyes alkalommal. Ezt egyébként nem nagyon javasoljuk (legalábbis eleinte), hiszen ilyenkor kihagyjuk a lehetőségét annak, hogy összefussunk rendőrökkel, akiket most is jólesik palira venni és megfuttatni a városon belül, amivel Outlaw pontokat gyűjthetünk. Ezenkívül nem fogjuk megtalálni a közel 30 darab elrejtett alkatrészt és

a bejárható vistákat sem a városban, valamint lemaradunk a fánkozásról, ami autós nyelven már egészen mást jelent, mint amire éhesen gondol az ember.

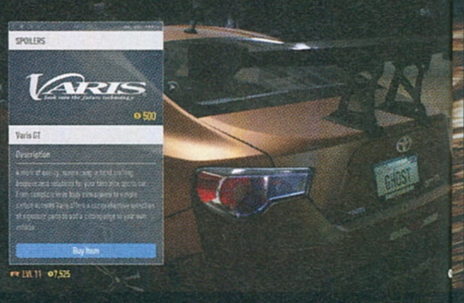
A játékot egyébként telis-tele pakolták olyan videókkal, melyekben hús vér színészek igyekeznek élettel megtölteni virtuális csapattársainkat. Ezek a videók ahhoz képest, hogy egy játékról beszélünk, egészen jól sikerültek. Persze nem kell Oscar díjas alakításokra számítanunk, néhol kifejezetten idegesítő, ahogy a színészek túljátsszák a szerepeiket, minden esetre hangulatos, kiváló minőségű átvezető jelenetekről van szó, melyek egyébként technikailag is érdekesek, hiszen a készítőknek sikerült ezekre a mozgóképekre ráварázsolni a játék során megszerzett autóinkat. Ilyet pedig videojátékokban még nem láthattunk. Csapatunk tehát egy perc nyugalmat sem hagy nekünk majd, ami bármilyen furcsán is hangzik, a Need for Speed egyik legbosszantóbb eleme is. Ennek köszönhetően folyamatosan csengeni fog a telefonunk, hogy most menjünk ide vagy oda, miért nem vagyunk már itt és ott, és ugye milyen király volt az előbb a verseny. Ha pedig kilépünk a játékból, és újból betöltjük azt, minden telefonbeszélgetést meghallgathatunk még egyszer, amitől aztán simán elborul az agya még a legnyugisabb versenyzőnek is. Különösen bosszantó, hogy a versenyek nagy részét is kénytelenek vagyunk sokszor az ő társaságukban lenyomni, ami azt jelenti, hogy nem nagyon távolodhatunk el tőlük driftelés és vagánykodás közben, különben nem kapunk pontot azokért. Ez pedig azért iszonyú idegesítő, mert simán belénk farolnak, ha úgy tartja kedvük, és úgy foglalják el a helyet a drága aszfalton, hogy sokszor vért fogunk izzadni azért, hogy egy hosszabbat drifteljünk. A mesterséges intelligencia tehát ezúttal is hagy némi kívánni valót maga után. Egyébként van egy jó és egy rossz hírünk azoknak, akik nem szeretik a drifteléseket: driftelni nagyon jól lehet a játékban, pár csúszka állításával belőhetjük autónkat úgy, hogy „csúszósabb" vagy „tapadósabb" legyen, megfelelő beállításokkal pedig szinte hozzá sem kell érnünk a fékhez, máris farolva vesszük be a legkisebb kanyarokat. A rossz hír viszont az, hogy iszonyú sokat kell driftelnünk. Nemcsak azért, hogy sok pontot kapjunk, hanem azért is, mert a versenyek nagy részében nem a helyezés számít, hanem a driftelési pontszámunk.

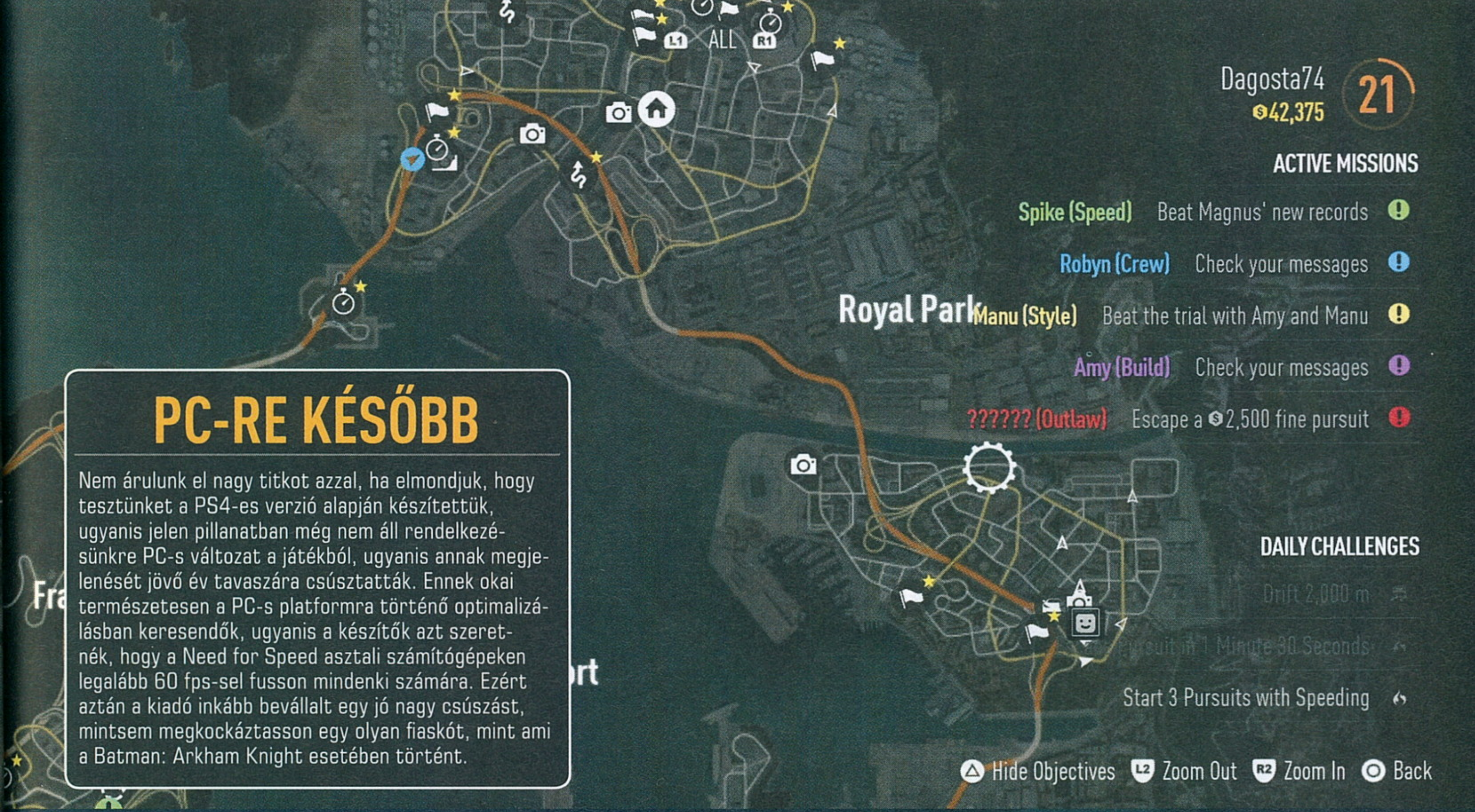
A 2010-es Need for Speed: World óta ez az első Need for Speed-játék, amely az importkocsik és a tuningolás körül forog.




### HŰTŐRÁCSTÓL A FELNIKIG

A Need for Speedben visszatértek és teljesen új pompában díszelegnek az autotuningolási






## PC-RE KÉSŐBB

Nem árulunk el nagy titkot azzal, ha elmondjuk, hogy tesztünket a PS4-es verzió alapján készítettük, ugyanis jelen pillanatban még nem áll rendelkezésünkre PC-s változat a játékból, ugyanis annak megjelenését jövő év tavaszára csúsztatták. Ennek okai természetesen a PC-s platformra történő optimalizálásban keresendők, ugyanis a készítők azt szeretnék, hogy a Need for Speed asztali számítógépeken legalább 60 fps-sel fusson mindenki számára. Ezért aztán a kiadó inkább bevállalt egy jó nagy csúszást, mintsem megkockáztasson egy olyan fiaskót, mint ami a Batman: Arkham Knight esetében történt.

lehetőségek, melyekkel elég cudarul bántak az elmúlt években a fejlesztők. Főleg, ha a sorozat mellé állítjuk a nagy etalont, a Forzát, ahol nemcsak kismillió autó várta a fejlesztést, de több ezer alkatrészt, matricát, karosszéria elemet aggathatunk gépjárműveinkre, ahol a végén még egy komplett festőprogrammal is nekieshetünk drágaságainknak. Ezzel szembe az új NFS még most is csak olcsó utánzatnak tűnik, de kétségtelenül jó irányba haladtak a fejlesztők e téren.

rész tehát rengeteget fejlődött az előző epizódokhoz képest, melyet rendkívül nagy örömmel fogadtunk.

Nem beszéltünk még a mindent elsöprő látványról, pedig ha valamit lehet dicsérni az új Need for Speedben a szélesre tárt tuningolási lehetőségek mellett, az a tálalás. Ez pedig egészen elképesztő. A fények és árnyékok együttes játéka döbbenetes, a részletesség parádés, az autók pedig eszméletlen jól

### Stílusos dolog az éjszakai vezetés, na de ilyen hosszúság mellett azért csak megfekszi az ember gyomrát, és főleg a szemét...

Rengeteg autó, megszámolhatatlanul sok matricaminta, több százezer színkombináció, karosszéria elemek sokasága várja most a külcsínre adó játékosokat. Műhelyünkben órákat tölthetünk azzal, hogy pofásra varázsoljunk kedvenc gépeinket, s most már végre nem csak pár alkatrészt, hanem szinte mindent lecserélhetünk autóinkon. A szelepfedelet, az gyújtógyertyákat, az elektronikát, az abroncsokat, sőt, még az autóhifit is átalakíthatjuk, melyekkel természetesen kocsink teljesítményét javíthatjuk. Külsőben pedig nemcsak a festést és pár karosszéria alkatrészt cserélhetünk le, hanem hozzányúlhatunk még a fényszórókhoz és a visszapillantó tükrökhöz is. Ez a

néznek ki. Mindegy, hogy Ventura Bay melyik kerületében járunk, a látvány mindenhol szemkápráztató, legyen szó akár a szerpentines hegyvidékről vagy a belvárosról. Ahogy a szirénázó rendőrautók kék-piros fénnyel megfestik mögöttünk a házakat és az autónkat, miközben esőcseppek és a szembe jövő autók éjszakai fényszórói elvakítanak minket, az olyan látványt eredményez, mintha már nem is videojátékot néznénk, hanem valami CG jelenetet. Legalábbis amikor a szűrők is a képernyőn vannak. Technikailag viszont nem áll a helyzet magaslatán az NFS, ugyanis ha túl sok autó van egyszerre a képernyőn és/vagy túl gyorsan megyünk, a képkocka frissítés érezhetően leesik 20 fps körüli értékre,

### ÉRTÉKELÉS

Nem tudunk őszintén örülni az újdonságoknak és annak sem, hogy gyakorlatilag visszatértek régi, közkedvelt NFS-elemek. Azért, mert az új NFS egész egyszerűen nem elég szórakoztató.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

**PRO**

**Végre kapunk egy gazdag, könnyen kezelhető tuningolási rendszert, valamint a látvány is egészen döbbenetes.**

**KONTRA**

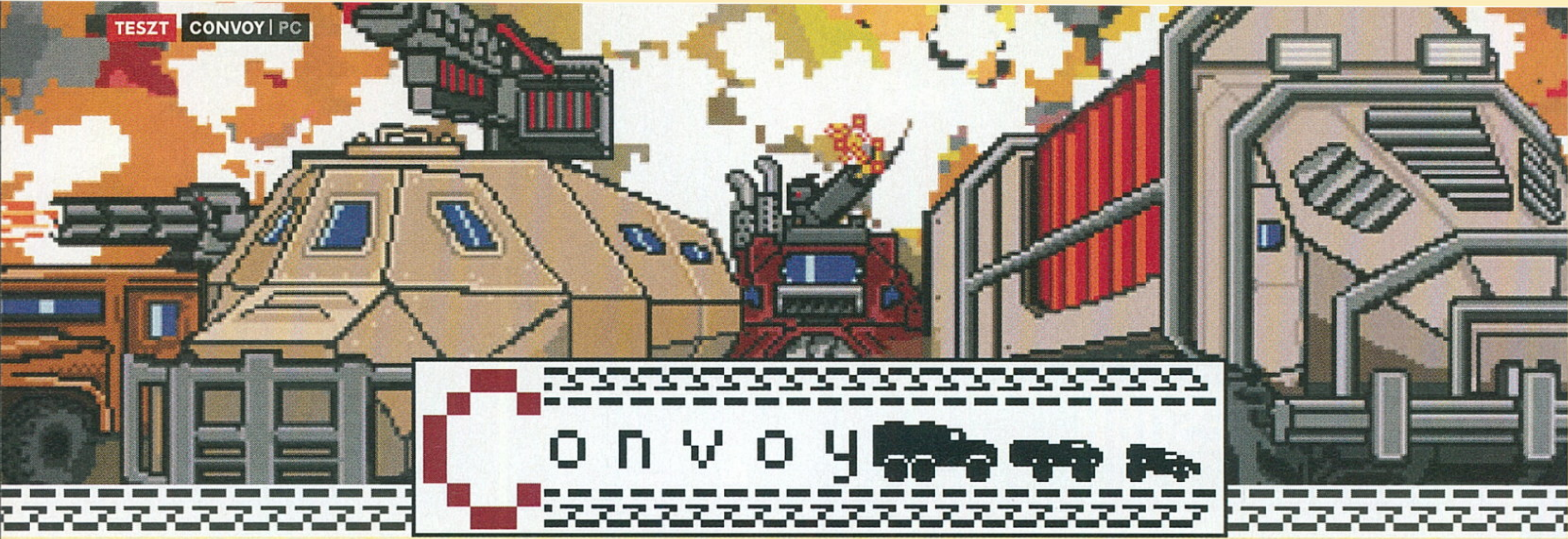
**Az apróbb problémák mellett a játék unalmas és monoton, s nem értjük, miért ragaszkodtak a készítők ennyire az éjszakához.**

**75%**

ami PS4, tehát egy célhardver esetében elég szomorú. Mindezt látva nem csodálkozunk, hogy a PC-s verzió még hónapokra van a megjelenéstől. Szemfülesebb játékosok egyébként azonnal észrevehetik, hogy a versenyútvonalak mentén nincsenek parkoló autók, a forgalom pedig rendkívül gyér annak ellenére is, hogy kizárólag éjszaka fogunk játszani. Ez egyébként egy rettentő bosszantó dolog, hogy bármennyire is vágyunk a napsütéses utcákra, Ventura Bayben sosem kel fel a nap, ami lehet, hogy a vámpíroknak jó hír, de nekünk, játékosoknak már nem annyira.

### A GOND AZ, HOGY...

Van viszont egy hatalmas probléma ezzel az egésszel, és nem az hogy a PC-s verzió még a kanyarban sincsen. A gond az, hogy az új tuningolás és a fergeteges látvány ellenére az új Need for Speed unalmas. Persze bele lehetne még kötni kismillió más dologba is, hogy nem tetszik az, hogy folyton online kell lenni a játékhoz, vagy hogy nem törnek a kocsik eléggé, illetve hogy bármikor szembe jöhet velünk egy másik játékos a városban, aki tönkre vághatja a versenyünket, de ezek mind apróságnak tűnnek annak fényében, hogy az új NFS tök unalmas. A driftelés csak az első 10 alkalommal móka, s ahogy haladunk előre a 20 órás történetben, úgy lesz egyre frusztrálóbb minden, amit versenyzéssel töltünk. Unalmassá válnak a körversenyek, idegesítővé a driftelések, élettelenné a színészek, üressé a város. Olyan érzés játszani vele, mintha köregedtünk volna ebből az egész autóversenyes izéből, pedig ha belegondolunk, nem ez a helyzet, hiszen a Forzát még a 10. óra után is imádtuk, a Project Carst pedig annak ellenére találtuk élvezetesnek, hogy ott nem volt sztori és nyitott világ. Talán csak kevés a tartalom a játékban. Több versennyel, izgalmasabb sztorival fel lehetett volna dobni mindent. De persze az is lehet, hogy csak elszállt az idő az NFS felett. Viszont ha ez az új, megújult Need for Speed, akkor kezdhetünk komolyan aggódni a sorozatért. Illetve miket beszélek, már aggódunk egy ideje.




[ÍRTA BULLSEYE] **Az FTL: Faster Than Light az egyik leghíresebb roguelite indie játék, amit már többen megpróbáltak utánozni, kevés sikerrel. A Convoynak sem sikerült felvennie vele a versenyt, ám a Mad Max-ihlette átdolgozás az egyéni ötletekkel izgalmasra sikerült.**

A történet ezúttal is Mad Max-esen rövid és felesleges: lezuhant az űrhajónk, és be kell szereznünk négy alkatrészt a javításhoz. A négy eszköz természetesen a bolygó négy távoli pontján található, és megszerzésük sem lesz egyszerű feladat, a bolygó őslakosainak nagy része ugyanis bandákba verődve fosztogatja a civileket, egymást és a turistákat. A maradék pedig őrült, aki csak lövöldözéshez vezetnek. A kis rádiójelek mutatják, hol bukkanhatunk valami érdekességre, hasznos holmira, vagy természetesen csatára. Végül véletlenszerűen is feldobál a játék váratlan helyzeteket, nehogy túl sokáig üljünk nyugodtan a volánnál.

Persze ezekre a találkozásokra szükségünk is lesz, hogy feltöltsük folyamatosan apadó üzemanyagkészletünket, valamint fegyvert, veszélyes szívességekért cserébe áll szóba velünk. Éppen ezért a túlélésre csak olyan jól felszerelt konvojoknak van esélyük, mint amilyen a miénk lehet majd egyszer, ha képesek vagyunk életben maradni a rozoga csotrogányokkal, amikkel kezdünk.

**A korai stratégiai játékokra hajazó külső ne tévesszen meg senkit: a rougelite Convoy kellemes és egyszerű szórakozás.**

## LASSABBAN A FÉNYNÉL

A konvoj alapja egy központi jármű, ami a csatákban elemes nyúlként megy előre lankadatlanul, mi csak a fegyverzetét irányíthatjuk, ám ha ez a kamion elvész, vége mindennek. Utóbbi tragédiát a kísérő kocsikkal próbálhatjuk megakadályozni, amelyekkel már szabadon, ám kissé szögletesen manőverezhetünk a valós időben zajló, de megállítható ütközetek alatt.

Harcba három módon is keveredhetünk. A felülnézetből szabadon bejárható térképen felkiáltójelek jelzik a küldetéseket, amik – némi feleletválasztás után – szinte mindig újabb járműveket és a helyi fizetőeszköznek számító alkatrészeket szerezzünk, amiket javításra, fejlesztésre és új cuccokra költhetünk a táborokban.

Az biztos, hogy a bázist elhagyva legfeljebb fél percen belül már harcolni fogunk. Itt jelenik meg a játék egyik legnagyobb előnye vagy hátránya: a roguelite kivitel. Még nehéz fokozaton sem fogunk azonnal legyőzhetetlen ellenfélbe futni, a küldetésektől független rosszfiúk csak a mi fejlődésünkkel együtt kezdenek komolyabban izmosodni. Űrlázadók sincsenek a sarkunkban, így nyugodtan fejleszthetjük csapatunkat, amíg bírjuk üzemanyaggal. Sőt még a nafta kifogyását is túlélhetjük, akár zsinórban többször is.

## FÉLPÁLYÁS ÚTLEZÁRÁS

Az ígéretes alapötlethez sajnos nem sikerült felnőnie a többi elemnek. A legnagyobb és egyben legfurcsább probléma maga a harcrendszer. Bár a különálló kocsiktól sokkal mozgalmasabb a csata, mint az FTL-ben, valójában kevesebb lehetőségünk van, így a győzelem is kevésbé múlik rajtunk. A mozgás viszont az AI-t komoly kihívások elé állítja, amit néha elbukik, falnak rohanó ellenséges és – ha az útkeresés beakad – saját járművekkel.

Az AI mellett a tartalom mennyiségén is lenne mit fejleszteni, ugyanis szinte mindenből kevés van. Találkozhatunk ötletes kikacsintásokkal a játékban, de azok már elsőre is csak akkor viccesek, ha éppen jól állunk, és mivel kevés van belőlük, hamar unalmassá válnak. Ahogy a kisebb küldetésekből sincs sok, így néhány óra után már mindenre rutinosan kattintgatjuk az optimális válaszokat. Emellett a fegyverválaszték sem túl változatos, bár a járművek eltérnek valamennyire, de annyira nem, hogy az újabb kezdő egységek feloldása ne tűnjön komoly munkának.

## PÓTALKATRÉSZEKRE VÁRVA

A Convoy érdekes, ötletes, és még ha helyenként idegesítő is, de nagyon élvezetes tud lenni. A Faster Than Lighttal szemben azonban minden téren alul marad, mivel az összetettebb, jobban kidolgozott, és gonoszabb.

Aki eddig kihagyta a nagy elődöt, annak érdemesebb inkább azzal kezdenie. Aki viszont az FTL-be már rengeteg időt beleölt, és némi változatosságra vágyik, vagy netán jobb esélyekre, annak érdemes beszereznie a Convoyt, főleg egy év végi leárazás alatt, hátha addig némi bővítés is befut hozzá.

A rengeteg szöveges ablak és a stratégiai vonal ellenére marad ránk némi akció is a változatosság kedvéért.

### ADATOK

KIADÓ **Indietopia Games**

FEJLESZTŐ **Convoy Games**

MŰFAJ **stratégia-akció**

MULTI **nincs**

### GÉPIGÉNY

2,2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, DX9 kompatibilis VGA, 2 GB HDD

### ÉRTÉKELÉS

Összehasonlítás nélkül (FTL) a Convoy (jó)pár órára kellemes szórakozást nyújt a műfaj kedvelőinek.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

### PRO

**Mad Max stratégiai nézetből, roguelite (FTL-lite) kivitelben, a pixelgrafika ellenére elég látványos közúti csatákkal.**

### KONTRA

**Iszonyatos nagy szüksége lenne a tartalom bővítésére, és némi bugvadászatra.**

**75%**

# UNDERTALE

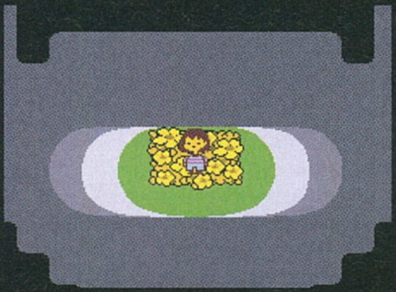
[IRTA WARHAWK] **Mesét mondok, mesét egy gyermekről, ki a föld mélyébe zuhant, csak hogy ott felfedezhessen egy veszélyes, mégis imádnivaló világot. Ez a mese az Undertale, melynek egyszerűnek tűnő köpenye alatt egy meglepően jó játék bújik meg.**

Úgy gondolom, hogy aki videojátékokkal játszik, azt előbb-utóbb megkörnyékezi a játékfejlesztés ötlete, majdnem mindenkiben ott van egy idea, egy történet, melyet el szeretne mesélni. Vannak, akikben örökre ott is marad, vannak, akik tesznek egy-két próbakört valamilyen segédeszköz használatával, és vannak, akikből így vagy úgy, de kibújik ez a mese. Ez történt Toby Fox esetében is, bár őt végeredményben „kötelezte" erre az a 2400 támogató, akik Kickstarteren a kért ötezer dollár tízszeresét összeadták, hogy elkészülhessen az Undertale. És milyen jól tették!

### FÖLD ALATTI KALAND

Az Undertale ugyanis egy pofátlanul jó játék lett. Egy olyan szerepjátékról beszélünk, mely nem hasonlít egyik másik szerepjátékra sem. Illetve... Nem, igazából egy olyan szerepjátékról beszélünk, melynek bár részletei esetleg ismerősek lehetnek máshonnan, összességében mégis egy teljesen egyedi, semmi másra nem hasonlító eleggyé állnak össze. Kinézetében például első ránézésre fel lehet fedezni a MOTHER széria hatását, erősen pixeles, leegyszerűsített látványvilág, mely mégis egészen bájos, képes képi humor átadására. Nem fogok hazudni, valóban kell egy adag jószándék és kíváncsiság ahhoz, hogy túllépjünk az egyszerű kinézeten, de higgyétek el, ha valahol, hát itt megéri!

Az Undertale ugyanis sztori és játékmenet tekintetében bitang erős. A játék története egyszerűen indul, hősünk egy hegy mélyébe zuhan, ahol kiderül, hogy igazak a mondák, valóban szörnyek élnek a föld alatt, azonban nem a szokásos ogre / troll típusúak, hanem olyanok, akik egész jól működő, bár teljesen őrült társadalmat szerveztek maguknak. Van saját kocsmájuk, városuk, tévéműsoruk, celebjeik, és igazából jó részük egyáltalán nem akar



az életünkre törni. Mi viszont ki akarunk innen jutni, elindulunk hát a királyhoz, útközben pedig totál fura fazonokat (és kutyákat!) ismerünk meg. Az Undertale története az esetek többségében pillekönnyű, mókás, aranyos, vicces, teli van nem túl erős popkulturális utalással. Azonban ne számítsunk végig felhőtlen vígjátékra, a felszín alatt egy komoly tragédiát ismerhetünk meg, az utolsó percekben pedig nagyot csavar a játék mindenen, amit megismertünk, vagy amiről a korábbi szerepjátékok alapján azt hittük, hogy tudjuk, micsoda. És nem utolsó sorban kiderül, hogy az 5-7 órás kaland nem feltétlen jelenti a játék végét, az Undertale ugyanis akkor nyílik ki igazán, ha legalább kétszer-háromszor nekifutunk.

### BARÁTKOZZ, NE HÁBORÚZZ!

Nem hiányozhatnak a szerepjátékok olyan megszokott elemei sem, mint a harc és a (nagyon egyszerű) karakterfejlődés, azonban itt is van egy komoly csavar: az Undertale végigjátszható úgy, hogy egyetlen ellenfelet sem ölünk meg, egészen az utolsó pillanatig az első szinten maradunk. Harcolni persze így is kell, azonban a csaták közben, ha ügyesek vagyunk és a megfelelő opciókat választjuk, akkor lehetőségünk van ellenfeleinket megijeszteni, megbarátkozni velük, vagy olyan helyzetbe sodorni őket, hogy egész egyszerűen nem akarják a harcot folytatni. Kicsit ismerős lehet ez a Shin Megami Tensei-ből, de itt egy jó adag humorral van az egész nyakon öntve: van például olyan ellenfél, akivel versenyt kell feszítenünk egészen addig, míg ő „kifeszíti" magát a csatából. Maga a csata egyébként is különleges, támadásaink, de főleg ellenfeleink támadásai különálló kis ügyességi játékok, a komolyabb főnökök pedig külön zenét és akár tíz-tizenöt perces, komoly mintákból álló csatákba rángathatnak. Kétségkívül ezek a játék csúcspontjai, mikor kellett például úgy harcolnod egy gyilkos robottal, hogy közben azt a tévé közvetíti, és oda kell figyelni a nézettségi mutatókra?

**Az Undertale szó szerint a semmiből jött, és minden idők egyik legszínvonalasabb szerepjátéka lett: igazi csoda!**

Minden szép és jó tehát? Alapvetően igen, nem véletlen, hogy annyian beleszerettek ebbe a játékba, hiszen egy kíméletlen profizmussal összerakott, hangulatos, mókás és néha szívbemarkoló kalandot kapunk. Talán van benne egy-két poén, amit Toby kicsit hajlamos túltolni, de minden más annyira jól működik, hogy még ezen is túltudok lépni. Az Undertale egy nagyon különleges, nagyon jó játék lett, olyan, ami nem hiányozhat egyetlen magára valamit is adó játékos könyvtárából.

**ADATOK**

KIADÓ **tobyfox**

FEJLESZTŐ **tobyfox**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **nincs**

**GÉPIGÉNY**

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 128 MB VGA, 200 MB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Az év egyik legérdekesebb, legjobb szerepjátéka, a nagybetűs Kötelező Játék.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

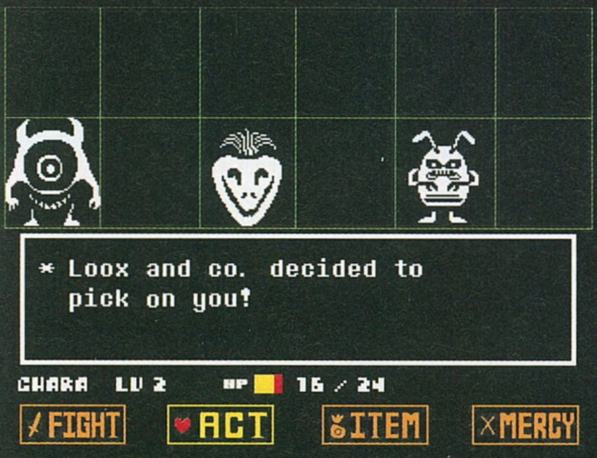
**PRO**

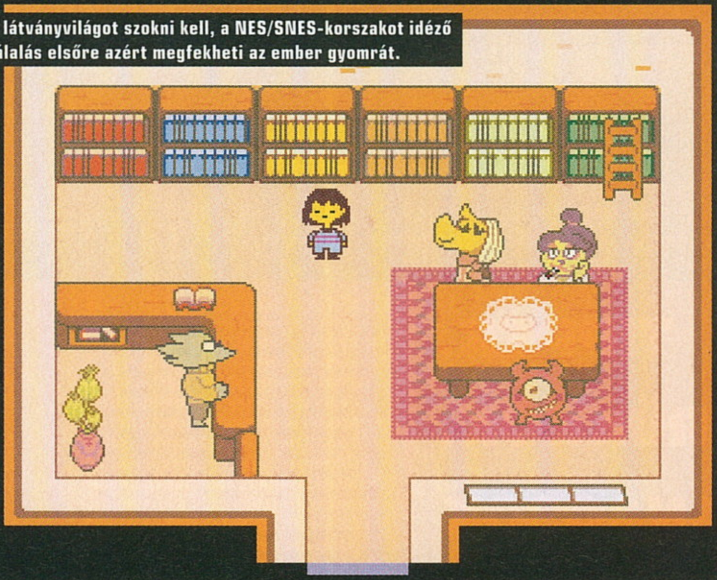
**Mókás-komoly történet, különleges harcrendszerrel és fokozatosan megnyíló, bő tartalommal.**

**KONTRA**

**A látványvilágot kicsit szokni kell...**

**96%**



A látványvilágot szokni kell, a NES/SNES-korszakot idéző tálalás elsőre azért megfekheti az ember gyomrát.

# PRISON ARCHITECT

[ÍRTA **WILSON**] **Két ember, egy nagy terv: végre „elkészült" a Prison Architect, a börtönszimulátor, amely elsősorban nem a rácsok mögé parancsol, hanem a tervezői székbe, hiszen itt neked magadnak kell megálmodnod azt az önműködő kolóniát, ahol akár több százan is le kell, hogy éljék az életüket.**

Egy évszázada talán a fene sem gondolta volna, hogy a 21. századra két olyan dologból is üzlet lesz, ahová egy átlagember sosem szeretne bekerülni: a seregbe és a börtönbe. Előbbibe azért, mert a halálon kívül a legtöbben csak némi patriotizmust vihettek maximum haza, utóbbiba pedig azért, mert... nos, egyértelmű, hogy miért. Börtönbe csak az vágyik, aki ott dolgozik, vagy ha a Prison Architectből indulunk ki, az, aki az egészből profitot lát -mert lehet ám elmélkedni arról, mennyire emberséges valakit rács mögött tartani akár egy életen át, de ahogy a mi világunk egyes részein, úgy a Prison Architectben is nem más ez, mint üzlet, amivel nagyon sok pénzt lehet szakítani.

## A KORAI SIKER

Ha pedig ismerjük a fejlesztőket és a Prison Architect történetét, azt is tudjuk, hogy ők maguk is komoly summát vágtak eddig zsebre: a Prison Architect a legendás, folyamatosan a csőd szélén álló Introversion legújabb játéka. Nem ismered az Introversiont? Pedig az indie játékfejlesztés egyik meghatározó csapata, akik már az ezredforduló után, még jóval az indie láz előtt furcsa és maximálisan egyedi cuccokat gyártottak - minden idők legjobb hackelős cuccát, az Uplinket, az irodai munkát bearanyozó atomháborús stratégiát, a DEFCON-t és a 2011 októberében bejelentett Prison Architectet, amely az egyik első korai hozzáférésű játékként indult, és csak idén októberben „készült el", addigra már több mint egy millió vásárlót szerezve. Miért az idézőjel? Mert a PA minden idők legetikusabb Early Access körét futotta le, minden hónapban masszív frissítéssel bővítve annak tartalmát és rendszereit.

Rendszerekből pedig van bőven, hiszen a PA alapvetően egy klasszikus tycoon játék, vagyis témaspecifikus, valós idejű stratégia - a téma igazából maga a fő feladat is, vagyis egy börtön felépítése és annak menedzselése. A PA-ban egyszerre vagyunk tervezők, építőmérnökök, menedzserek és mindenhatók, akik az alájuk tartozó alkalmazottak és rabok életének szinte minden mozzanatába beleszólhatnak - és pontosan ez adja a szépségét, a kihívást és azt a mélységet, amit már a felszínt kapargatva is láthatunk.

## AZ ORÁKULUM

Főleg, mert a PA gyakorlatilag egy öt misszióból álló minikampányt szentelt a tutorialnak, a gyakorlatban próbálva megmutatni, hogy az alapvetően tök egyszerű építkezős játékmenetben, és igazából az egész börtöniparban valójában milyen durva komplexitás és összetettség rejlik. A „kampány" ezért tényleg csak bevezetőként funkcionál, a hangsúly a teljesen kötetlen, missziókkal nem rendelkező sandbox módon van, ahol egy tök üres területen kell rabok befogadására és kényszerpihentetésére alkalmas komplexumot felhúzni.

**ADATOK**

KIADÓ
**Introversion**

FEJLESZTŐ
**Introversion**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Prison Tycoon**
2005 (THQ)

**Spacebase DF-9**
2014 (DOUBLE FINE)

Ehhez mindössze egy aprócska kis pénzmagot kapunk, ami körülbelül arra elég, hogy felhúzzunk egy rozoga betonkockát - a PA kulcsa a mértékletesség és a lépcsőzetesség elvének követése. Mert ugyan fel lehet venni súlyos kölcsönt, de nem éri meg: a sikeres börtönépítő kicsiben kezdi, és onnét halad előre. Kezdetben ezért nem is hagyományos börtönt vezetünk, hanem „emberhangárt": a lehető legtöbb embert zsúfoljuk be egy épületbe, felhúzzuk az alapvető kiszolgálóegységeket, aztán ha megy a gépezet, kezdhetünk el gondolkozni a fejlesztésekről.

Kiszolgálóegység alatt elég sok mindent kell érteni: konyhát, ahol elkészítik az ételt, ebédlőt, ahol felszolgálják azt, udvart, ahol rekreációs tevékenység végezhető, fogdát, ahol a rabok alhatnak, és persze zuhanyzót, ahol tisztálkodhatnak. Bár ezek alapvetően önmagukban is elvannak (bár a

Hiába tesz meg az ember minden lehetséges óvintézkedést, elkerülhetetlen, hogy idővel verekedések, vagy késelések törjenek ki.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### GONDOLKOZZ KICSIBEN

Bár nagyon csábító lehet már a játék legelején megpróbálni felhúzni egy hatalmas komplexumot, már akár egy nagy épülettel, vagy a terület körbekerítésével is azonnal csődbe lehet vinni a vállalkozást. Kezdetben csak a legszükségesebbeket szabad felépíteni, a feladatspecifikus épületek (például az irodák) esetében csak a minimumot hozva, hiszen minden négyzetcenti elfoglalása és beépítése pénzbe kerül.

### TERVEZZ ELŐRE

Habár bontásra mindig van lehetőség, mivel ez is pénzbe kerül, jobb inkább előre gondolkodni, és e szerint megkezdeni a terület felhasználását. Ehhez remek segítséget nyújt a „Planning" mód, ahol csak terveket vázolunk a képernyőre, pont úgy, mintha építkeznénk, csak ez nem kerül egy fillérbe sem. Így már jó előre kitalálhatjuk, hogy hova mi kerül, és ehhez várhatóan mennyi pénzre lesz szükségünk.

### HAGYJ TERET

Vannak olyan épülettípusok, ahol a „mindig spórolj" szabály nem feltétlenül a legjobb: ilyen a konyha és az étkező, ahol számolni kell azzal, hogy rövid időn belül komolyan megnőhet a börtönlakók száma, és ha nincs elég hely, vagy nem tudnak a szakácsok elegendő mennyiségű ételt lefőzni, annak lázadás is lehet a vége. Ezért ajánlott ezt kicsit túlméretezni, ahogy a zuhanyzót is, mert idővel szükség lesz rá.

konyhába fel kell venni szakácsokat, és az sem árt, ha vannak őreink is), valójában egy háttérbirodalom is kell mögéjük. Kezdésnek egy börtönigazgató és egy könyvelő, hogy legyen feje és felelőse a rendszernek - ketten együtt alkotják a bürokrácia alapját. A bürokrácia itt lényegében egy képességfa, ahol kisebb összegek kifizetésével nyithatunk meg olyan dolgokat, melyek mélyítik a menedzselési lehetőségeket.

## A SZABADSÁG ÚTJÁN

A bürokrácián keresztül szerezhetünk biztonsági főnököt, aki révén kijelölhetünk őrjáratokat; egy építési menedzserrel a házban felvehetünk takarítókat, kertészeket; egy ügyvéddel áthághatunk bizonyos törvényeket, sőt, még a szabályszegések után járó büntetéseket is eltörölhetjük; egy kutyakiképzővel kutyás őrjáratokat engedhetünk szabadjára; egy biztonsági szakemberrel kedvünkre bekamerázhatjuk az összes szobát, termet és cellát, és még akár távirányításra is átkapcsolhatjuk az ajtókat, a kapukat, így spórolva meg egy csomó pénzt.

Na de ez mind pénzbe kerül, abból pedig nagyon kevés van - hogyan lehet többet szerezni? Természetesen az állam jóvoltából: ha van egy igazgatónk, jelentkezhetünk pályázatokra, melyek sikeres teljesítésekor kisebb-nagyobb összeghez juthatunk. A pályázatok minden esetben a börtön fejlesztését szolgálják: ezekből finanszírozhatjuk az új épületeket, a rabokat okító tanfolyamokat, sőt, akár egy saját gazdaságot is beindíthatunk, ha engedélyezzük a raboknak a munkát - a rendszámtáblák és a bútorok például meglepően sokat hoznak a konyhára.

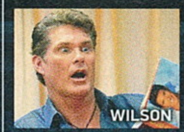
Igaz, utóbbi például teljesen opcionális, amit a kampány is kihangsúlyoz, ahol két teljesen más alapelveket valló személy vitatkozik azon, hogy mi éri meg jobban: vasmarokkal uralkodni, kizárólag a fegyelemre és a szabályok betartására koncentrálva, vagy humánusan, emberként kezelve a rabokat, azok oktatásával, jó útra való terelésével segítve a társadalomba való visszailleszkedésüket. A PA-ban ezért bármilyen komplexumot felhúzhatunk: hírhedt fegyenctelepet, ahol minden ott lakó folyamatos felügyelet alatt áll és csak alapellátásban részesül, oktató-nevelő központot, ahol a lelküket is istápoljuk, vagy szabadelvű rendszert, ahol a falak csak arra vannak, hogy a szökést megakadályozzák, de azokon belül mindenki szinte azt csinál, amit akar.

Mindegyikhez kapunk elég eszközt, nem is akármilyet - a PA a több éves fejlesztésnek hála elképesztő mélységeket rejt, és olyan mikromenedzselési eszközöket ad, mint semmi más. Ha akarjuk, még abba is beleszólhatunk, hogy milyen ételt szolgáljanak fel; kialakíthatjuk a rabok napi rendjét, meghatározva, hogy mikor kell enniük, mikor dolgozzanak (ha dolgozhatnak egyáltalán), kapnak-e szabadidőt; támogató programokat indíthatunk a drogfüggőknek vagy az alkoholistáknak, így javítva helyzetükön; szabályozhatjuk, hogy milyen típusú rabokat engedünk be (mivel fejpénzt is kapunk utánuk, ez annyira nem mindegy). Persze a rabokat sem kell félteni, ha túl keményen vagyunk, vagy ha nem jutnak hozzá az olyan alapvető dologhoz, mint az étel, lázadást szíthatnak, gyilkolhatnak, felgyújthatják az egész börtönt. A békésebb fajták beérik a csempészettel, vagy az alagútásással, de ha résen vagyunk, és rendszeresen razziázunk, na meg figyelünk a résekre a pajzson, ezek persze mind megakadályozhatók, de minimum kezelhetők.

Ez a totális kontroll, ez a kezelés az, ami egyszerűen megunhatatlanná teszi a Prison Architectet: kezelőfelülete letisztult, gyorsan eltanulható, irányítása egyszerű, ám e mögött olyan komplex rendszerek lapulnak, melyek miatt a PA túlzás nélkül minden idők egyik legjobb tycoon játéka, amely egy alapvetően borzasztóan komor témából csinál szórakoztató élményt, ahol a legtöbb próbálkozás ugyan kudarcba fullad, de mindig tanulhatunk a hibáinkból, hogy a következő alkalommal már jobban végezzük a dolgunkat. Elvégre ilyen az élet - a rács mindkét oldalán.

**Nincs menürengeteg, kezelni nem bonyolult, mégis elképesztően mély a játékmenete: ilyennek kell lennie egy tycoon-játéknak!**

## ÉRTÉKELÉS




**GÉPIGÉNY**

Intel Core2 Duo 2.4GHz, 4 GB RAM, Nvidia 8600 VGA, 300 MB HDD

Fantasztikus tycoon játék, hihetetlen komplexitással, ami mégsem nyom agyon, sőt, rávesz, hogy újra és újra megpróbáljunk felépíteni egy önműködő és önellátó kolóniát.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

**PRO**

**Baromi gyorsan megtanulható, mégsem egyszerű, hanem komplex élmény.**

**KONTRA**

**Több kampányküldetés nem lett volna rossz, és néha az építkezéssel is vannak gondok.**

**88%**

## A RÁCS TÚLOLDALÁN

**Az 1.0-s verzióval egy meglepő játékmód is érkezett: az Extras alá bekerült egy szabadulós rész is, ahol nem a börtönt kell menedzselni, hanem a saját szabadulásunkat a komplexumokból. Itt egy nevesített szereplőt irányítunk, akinek csak egy célja van: kijutni a rácsok mögül. Ezt megteheti alagútásással, kerítésbontással, vagy akár lázadás szításával – ezekhez minden esetben reputációra van szükség, amit megszerezhet veréssel, gyilkossággal, lopással, bandaszervezéssel. Az Escape mód sajnos nem olyan jó, mint az alapjáték, annak ellenére sem, hogy a Workshop-támogatás miatt szó szerint végtelen mennyiségű börtönből próbálhatunk meg megszökni.**

### LABIRINTUS

**Habár kezdetben szinte biztosan nem tudunk mindent egy épületbe bezsúfolni – és ez például a kiszolgálóegységek esetében nem is feltétlen lenne logikus – próbáljunk előre gondolkozni, és lehetőleg egymáshoz közel rakni a legfontosabb egységeket. Így később akár még egy extra falat sem kell felhúznunk az egész körbekerítéséhez, mert az egymással szomszédos falak maguktól kialakítják a határokat.**

### ZÓNÁZZ

**Ha van biztonsági főnököd, elkezdhetsz nemcsak őrjáratokat lerakni, de zónákat is aktiválni: ezekkel szabályozhatod, hogy a börtönöd egyes területeire kik juthatnak be. Ez nagyon fontos: az alkalmazottakat és a rabokat nagyon nem ajánlott keverni, és persze egy piti tolvajt sem szabad összeereszteni egy életfogytossal. Ha már előre gondoskodsz erről, később sok fejfájást (és halált) elkerülhetsz.**

### TÁMOP

**Az se mindegy, hogy milyen sorrendben vesszük fel a támogatásokat és vállaljuk el a projekteket: például elég sok pénzt lehet kapni a drogprevencióért, de ha akkor vágunk bele ebbe, mikor mondjuk még egy nyamvadt kórtermünk sincs, vagy az udvar nem áll másból, mint néhány gyeptéglából, ráfázhatunk. Csak akkor menjünk bele az ilyen apró részletekbe, ha a börtönünk már stabil lábakon áll, és ellátja az alapvető feladatokat.**

### CICOMA A VÉGÉRE

**Már az építkezések kezdetekor kozmetikázhatod a börtönöd, különböző padló- és faltípusokkal, és olyan extra berendezésekkel, mint a televízió vagy épp a rádió, de ezekre csak akkor kezdj el költeni, amikor már van elég tartalékod, és amikor épp nem egy nagy építkezés közepén vagy. Igen, szebb lesz a márványpadlótól és a járólappal kijelölt utaktól a börtönöd, de nem sokat érsz vele, ha közben csődbe mész...**

# WASTELAND™ 2
## DIRECTOR'S CUT

[ÍRTA MIDNITE] Eljött a világvége. Ez a tény megváltoztathatatlan a Wasteland 2 univerzumában, ám az inXile fejlesztőcsapatának némileg mégis sikerült átírni a történelmet, és egy szebb, hangulatosabb apokalipszist varázsolni a radioaktív senkiföldje túlélőinek küzdelmes történetei köré.

Bár az 1988-ban megjelent Wastelandet minden posztapokaliptikus játék ősapjaként ismerjük el, színektől megfosztott világa és depresszív hangulata kicsit sem hasonlítható a FalM outon kívül semmihez. Egyediségét igazolja a tény is, hogy a történelemben ezen kívül nem sok játék kapott folytatást évtizedekkel megjelenése után - a Kickstarteren elsöprő sikerrel megfinanszírozott Wasteland 2 tavaly jött ki PC-re. Igazi rajongói szerelemprojektről beszélünk, ami nosztalgikus élményekkel gazdagítja a világvégére vágyó gémereket. S bár az átdolgozott, konzolra portolt verzió gyökereiben ugyanaz a játék maradt, a remekül sikerült ráncfelvarrás és az új ruhatár miatt több szempontból rá sem lehet ismerni. A helyszín Arizona, vagyis annak egy félelmetes verziója, ami a nukleáris armageddonban égett felismerhetetlenre. Rég eltűnt a pénz fogalma, itt a túlélés az egyetlen ismert valuta - a kulturális sztázisban élő maradék emberiség atomfegyver-hívő szektákat, kannibál kommunákat és egyéb furcsaságokat hoz létre a halott sivatag végtelen dűnéi alatt. Itt mindig háború van. És a háború sosem változik.

A fényeffektek komoly fejlesztésen estek át, úgyhogy legyen nappal vagy éjszaka, a senkiföldje mindig elég jól néz ki!

### SZÉP, SZÉP, DE A LÓ SEM CSÚNYA

Bár a játék a hangzatos Director's Cut alcímet kapta, nem kivágott részleteket kapunk benne, hanem a korábban meglévők teljes átdolgozását: többek közt egy teljesen friss látványt. A Unity 5 motorra felhúzott Wasteland 2 valóban szemet simogatóbb esztétikai élmény, mint eredetije, köszönhetően a rengeteg új modell, textúra és valós idejű világítás elegyének. Új térképekre vagy színvilágra ne számítsunk, ez a sivatag még mindig ugyanaz a barnás palettából építkező, kietlen hely, ahol már tavaly jártunk, csak annak kicsivel szebb inkarnációja... Mert igen, az újraalkotott látvány hiába sokkal-sokkal jobb, még mindig maximum a '90-es évek közepének szintjét éri el, nem a jelenkor színvonalát.

**ADATOK**

KIADÓ
**Deep Silver**

FEJLESZTŐ
**inXile Entertainment**

MŰFAJ
**szerepjáték**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

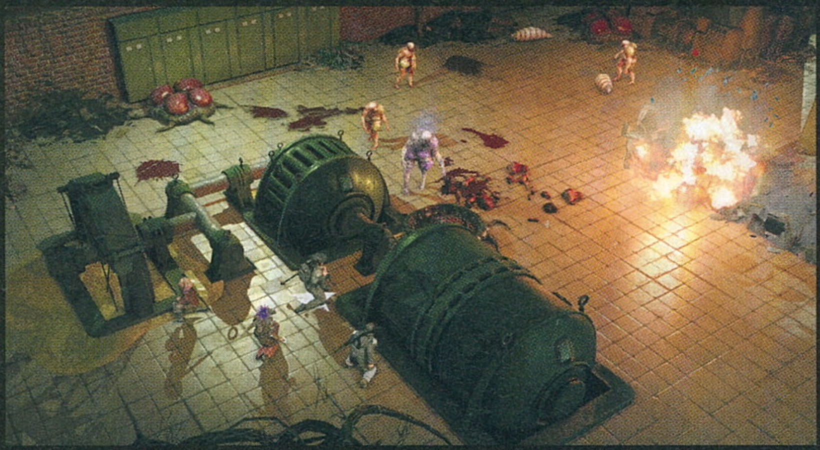
**Fallout 2**
1998 (INTERPLAY)

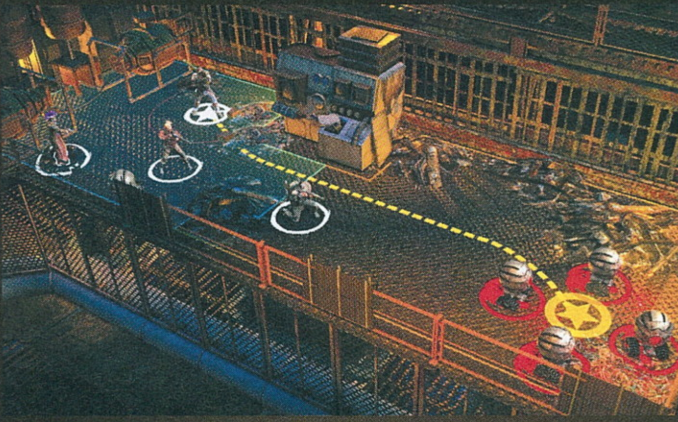
**Divinity: Original Sin - Enhanced Edition**
2015 (LARIAN)

Ami bizonyos szempontból hasznos, hisz hozzátesz a nosztalgia faktorhoz, és csak még értékesebbé teszi a játék jó tulajdonságait: lehet imádni személyisége (ütős sztorija, kemény morális döntései, kihívást jelentő nehézsége) miatt, bár külsejét maximum az anyja tudja szépnek látni. Még az új verzió vakolókanállal applikált sminkrétegeit viselve is csúnyácska. Szerencsére ezt bőven ellensúlyozzák belső értékei!

### RÓZSÁK ÉS TÖVISEK

Desert Ranger csapatod - akiknek hivatása fenntartani a lazán definiált rendet - négy tagból áll, és a játék fejfájásba torkollóan részletes személyre szabhatóságot biztosít összeállításukkor. Ez régen is igaz volt, de a Director's Cut az eredetinél jobban kihangsúlyozza az embereidre aggatott képességek fontosságát. Az egyes skillek magas szinteket elérve ugyanis perkeket, bónusz tulajdonságokat nyernek, vagyis minden eddiginél jobban megéri jól felfejleszteni a szaktudást. Kezdésnek öt-hat féle skillre áldozni fejenként egy-egy pontot univerzálisabb, több területet lefedő megoldásnak tűnhet, ám a szintezésre áldozható pontokból nem kapsz eleget ahhoz, hogy maximum két specializációnál többre





fussa majd embered élete során. Így érdemes a karakterkreáló képernyőn időt szánni rá, s jó előre megismerkedni az új perkek mibenlétével - jobb azzal tervezni, hogy mindenki csak egy-egy dologhoz ért, abban viszont sivatagszerte kiemelkedő virtuózzá válik majd. Mivel a legelső perk negyedik szint után válik elérhetővé, az előrelátás fontos a ranger csapat megálmodása közben, és nemcsak a hosszú távú bónuszokat, de a várható hátrányokat is mérlegelned kell.

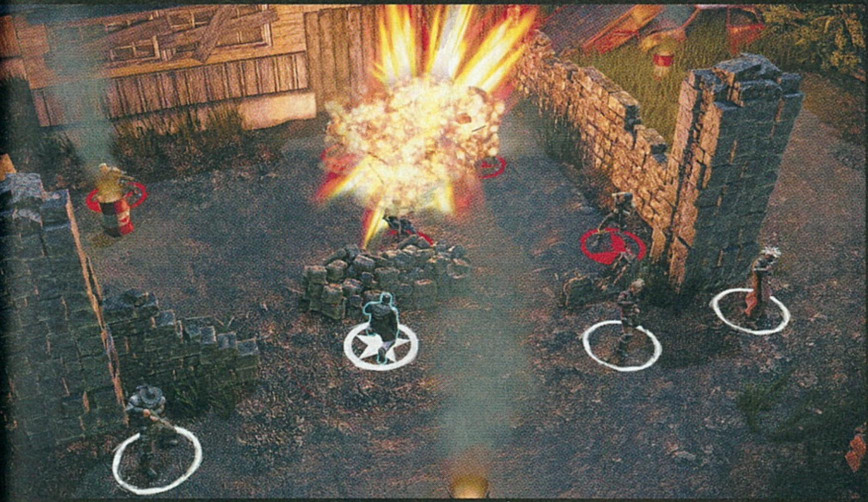
Itt jön képbe a karakteralkotás fő újdonsága, a Quirk nevű, jellemzően előnytelen tulajdonságok felvételének lehetősége, melyek extrákat biztosítanak, cserébe jól megnehezítik karaktered életét. A Seggfej quirk birtokában például a Hard Ass (keménykedő tuskó) dialógus opció mindig automatikus sikerrel jár, ellensúlyként viszont a csapat nem használhat semmi más, beszélgetésekben általában elérhető technikát - vagyis emberünk akkora gyökér lesz, hogy sem a nyalizás, sem az okoskodás nem járható út a jelenlétében. Igazi kalandorok pedig felvehetik akár a Mániás Depressziót is, ami pár percenként random módon változtatja a karakter statjait, jó és rossz irányba egyaránt. A választék nagy, de a legtöbb quirk főleg harcban fejti ki hatásait, a pro és kontra hatások ügyes egyensúlyával érve el azt, hogy hosszasan fontolgasd, érdemes-e embereidre aggatni őket...

**Az alapjáték tulajdonosai ingyen kapták meg az új változatot: pontosan így kell igazán korrekten bánni a vásárlókkal!**

### A HÁBORÚ MEGVÁLTOZOTT

Ha túlesel a karakteralkotás aggasztó feladatán (nyugi, pár órára én is elvesztem benne), a következő döbbenetes újítás harc közben csap majd fejbe: hogy közelebb kerüljön sikeres utódjához, a Wasteland 2 is bevezette a precíziós célzás lehetőségét. Bizony, akár a Falloutban, mostantól kiválaszthatod, ellenfeled mely testtájékára akarsz csapást mérni (amit valamiért pszichothrillerbe illő játékbaba testrészek jeleznek). Ennek taktikai értéke van: mondjuk törzsére célozva a páncélját gyengítheted, sikeres fejlövésnél pedig akár eszméletét veszítheti egy időre.

A harc és a világgal való interakció sok más szempontból is praktikusabbá vált. Könnyebben elővehetők például a csapattagok által használható skillek, s nem kell mindig a konkrét karaktert manuálisan kiválasztanod, ha mondjuk, a tűzszerész után a hackerre van szükséged egy széfet vizsgálgatva. Mindezek mellett a menürendszer sajnos ugyanaz a nehezen navigálható, a Halálcsillag műszerfalára emlékeztető kavarc maradt, ami eddig volt - pár óra játék után meg lehet békélni vele, de néha még akkor is dülledt szemekkel keresed majd a ritkábban használt opciókat. Sajnos a PS4 verziót nem adódott alkalmam kipróbálni, de ezt a zavarodottságot valószínűleg tökéletesen portolták konzolra is, mert a legtöbb kritika említi, hogy a menü bizony ott sem szuperál túl szerethetően. Viszont legalább ha elképzelem, milyen lehet kontrollerrel átverekedni magam ezen a valóban atomkatasztrófát idéző felületen, a PC-s verzió már nem is tűnik olyan kellemetlennek.



**ÉRTÉKELÉS**

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 260 / Radeon HD 4850 512 MB VGA, 30 GB HDD

A Wasteland 2 ugyanaz a játék maradt, csak épp feltuningolva és önmaga újabb, jobb verzióját megteremtve a Director's Cut által. Ha korábban élvezted, most még inkább fogod, ha valami zavart, az talán most elmúlt - ha nem próbáltad, itt az ideje beszerezni!

GRAFIKA: **65%**
HANG: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

**PRO**

**Minden változtatás jobbá tette a játékot, egyetlen elhibázott pillanat sincs benne, az extra szinkrontól az átalakított fegyvereken át egészen az új skillekig.**

**KONTRA**

**Sajnos a nehézkes menürendszert nem érintette meg az új idők szele, és a grafika sem maxolja ki az igényeinket (bár be kell látni, azért szintet lépett).**

**90%**

### „A CIVILIZÁCIÓ LÁNGJA SOSEM ALUDHAT KI"

Személyes kedvenc újdonságom a játékmechanikát nem érintő, hangulat szempontjából viszont annál fontosabb új hangok és dialógusok tárháza. Az eddig néma NPC-k nagy része kapott szinkront, így több mint 4000 sornyi emberi dialógussal bővült az audio könyvtár, élettel töltve fel a korábban száraz szövegdobozokból álló beszélgetéseket is. Bár elsőre nem minden fejlesztés és változás kirívó, a radioaktív sivatag hangulata érezhetően sokkal ütősebb lett, szívbe markolóbb sztorikkal és izgalmasabb kihívásokkal csábítva egy második végigjátszásra azokat is, akik a tavalyi megjelenés után már végigjárták a ranger csapat magányos útját.

Ha Steamen birtoklod az eredeti játékot, a Director's Cut pontosan nulla forint ellenében máris a tiéd (az első verziót nyugodtan törölheted, a DC ott lesz a könyvtáradban), a PS4 tulajok pedig végre esélyt kapnak Arizona és környéke felfedezésére - s csak ajánlani tudom, hogy éljenek is vele. Az erősen felturbózott grafikával és rajongói igényekre figyelve átdolgozott harcrendszerrel felszerelve az egyébként is nosztalgikusan fantasztikus Wasteland 2 óriásit ugrott előre a legjobb posztapokaliptikus élmények toplistáján. Régimódi szerepjáték opcióival, jelentőségteljes döntéseivel, körökre osztott harcaival, csiklandozóan depresszív hangulatával és összes említett hibájával együtt mindent tud, amit híres őse, a lassan 30 éves Wasteland adott az akkori gémer generációnak. Ráadásul ékesen bizonyítja, hogy a közösségi finanszírozás talajából feltörő bimbók néha gyönyörű szirmokat bontanak, még akkor is, ha egy világvége utáni kősivatag repedéseiből nőttek ki.

**89%**

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

**TESZT**

**www.pcguru.hu/teszt/wasteland2**

# Divinity Original Sin Enhanced Edition

[ÍRTA LDR]

**_A tavalyi év legmeglepőbb, és egyik legnagyszerűbb RPG-je kibővített formában tért vissza PC-re, és immáron konzolokra is. Bár úgy gondoltuk, hogy nem lehet hova továbbfokozni a dolgot, a Larian felrakta a pontot arra a bizonyos i-re._**

A tavalyi évben aztán semmi okuk nem volt a panaszra a szerepjátékok rajongóinak, azoknak sem, akik sokkal inkább a régi vágású, klasszikus RPG-k előtt tisztelgő kalandok iránt sóvárogtak. Az egyik legkellemesebb meglepetést kétségkívül a Divinity: Original Sin okozta, amelynek ötletét a nagy kiadók elutasították, ám ez nem törte le a Larian szarvát. A csapat Kickstarterre vitte a projektet, és bebizonyította: igenis van igény a régi iskoláknak dedikált monumentális fantasy játékokra. A rendkívül jól sikerült fogadtatást aztán megfejelték azzal, hogy idén nyáron egy folytatás ötletével is előhozakodtak, és egy újabb Kickstarter kampány keretén belül kétszer annyi pénzt sikerült összekalapozni, mint az előző részre.

Mindez nem véletlen. A D:OS nem csak remekül nézett ki és rendkívül hangulatos volt, az ötletek mellett a tartalommal sem spóroltak a fiúk. A legalább 100 órát magában rejtő játék valódi kihívást tartogatott, lévén sosem adta könnyen az eredményeket. Csak az első fejezet végigfutása legalább 30 órába telt, és minden egyes achievement és jutalom eléréséért keményen meg kellett dolgozni. Ugyanis a jó adagnyi szabadság azzal is járt, hogy a küldetések során nem kötötték az orrodra, hogy mit kell tenned – rengeteget kellett olvasni, kóborolni és próbálkozni. Ez a körökre osztott, környezeti interakciókkal és remek skillekkel tarkított harcrendszerben is visszaköszönt,

**ADATOK**

KIADÓ
**Larian Studios**

FEJLESZTŐ
**Larian Studios**

MŰFAJ
**cRPG**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Pillars of Eternity**
2015 (PARADOX)

**Sword Coast Legends**
2015 (DIGITAL EXTREMES)

aminek köszönhetően soha nem csöppentünk két ugyanolyan csatába.

Az Enhanced Edition apropója, hogy a Larian most konzolokra is kiadja a monumentális kalandot, egy szebb és bővebb verzióban, amiből a PC-sek sem maradnak ki. Amellett, hogy a játék szemmel láthatóan szebb és gyorsabb, az eddig meglévő rendszert is több helyen finomították, számos új funkcióval és küldetéssel bővítették, ami egy újfajta végkifejlethez vezet. Ehhez a régi kalandorok ingyen juthatnak hozzá, az újoncoknak pedig még eggyel több okuk van arra, hogy haladéktalanul pótoljanak, ha eddig nem tették volna.

### ELŐ A FARBÁVAL!

PC-s játékot konzolra portolni különösen nehéz feladat akkor, ha egy olyan összetett cRPG-ről van szó, mint a D:OS. A skillek és inventoryk kezelése azért különösen macerás, mert minimum kettő, de akár négy hőst kell kezelnünk egyszerre, külön-külön panelekkel mindenki számára. Hogy ezt hogyan sikerült megvalósítani, arról magunk is meggyőződhetünk, lévén a PC-sek is megkapták a kontrollertámogatást, a hozzájáró teljesen újraszabott kezelőfelülettel együtt. A fejlesztők nemcsak egyszerűen gombot rendeltek az egyes funkciókhoz, hanem újragondolták az egész interfészt. Épp ezért még a játék indítása előtt érdemes csatlakoztatni a kontrollert, és útközben sem kaphatjuk le csak úgy, ha hirtelen mégis egérrel szeretnénk játszani. Az Xbox 360-as kontroller minden ravaszára és gombjára jut egy-egy funkció, ami szerencsére annyira kényelmesre sikerült, hogy az egérhez és billentyűzethez szokott kezek már negyedórányi felfedezés után is ráállnak. Az analóg karokkal immáron könnyedén élvezhetjük a kibővített kamerakezelési lehetőségeket is, amivel már teljesen körbeforgatható és tetszés szerint zoomolható a játéktér és a karakterek sokasága. Ehhez dukál természetesen az is, hogy a szép látványt olyan új grafikai assetek biztosítják, amikkel minden szögből szépen vizualizált képet kapunk.

### PÁRBAN SZÉP AZ ÉLET

A Larian azonban nemcsak ezen a téren törekedett arra, hogy „kanapé-kompatibilissé" tegye a programot PC-n is, hanem egy helyi kooperatív móddal is kibővítette az eddig csak online elérhető páros opciót. Ez így már önmagában furának hangzik, hiszen nem igazán tudunk példát

A javított kezelőfelület, a kamerakezelés és a kontrolleres irányítás teljesen új irányba vitte a játékot, így ismét érdemes egy próbát tenni vele.

# HAMAROSAN FOLYTATÓDIK

Rivellon azonban még közel sem fogyott ki az izgalmas és minden RPG-rajongót magával ragadó történetekből, a Lariannak pedig, mint az kiderült, még az elképzeltnél is merészebb tervei vannak. Bár a folytatás alapját az Enhanced Edition újragondolt és tökéletesített rendszere adja, a fejlesztők még az eddiginél is változatosabb megoldásokat ígérnek minden téren. A teljesen új kraftrendszerrel már képességeket is lehet majd kotyvasztani, nem csak tárgyakat, az akciópontok mellé pedig a Source-pontok és képességek is bekerülnek. A partink tagjai közt kitört parázs vita miatt akár kompetitív küldetéseket is végrehajthatunk, és az új dialógusrendszerrel még nagyobb kihatásunk lesz a történet további alakulására. Hogy ez miként fog működni, azt jövő karácsonykor, avagy a megjelenéskor tudhatjuk majd meg.

említeni olyan cRPG-re, ami nemhogy konzolon is jól futna, de emellé még osztott képernyővel operálna.

Az osztott képernyőnek köszönhetően mindkét játékos teljesen más feladatot végezhet egy időben: míg mi éppen pár részeg fajankót térítünk jobb belátásra, addig a társunk fejtörőket oldhat meg, vagy elszaladhat egy szükséges itemért, esetleg azzal teheti magát hasznossá, hogy

még több található. A szemfülesek azt is észrevehetik, hogy pár skill hangeffektjei is megváltoztak, változatosabbak lettek – ha más nem, hát ezek az apróságok is a Larian alaposságáról árulkodnak.

## DÍSZES REPERTOÁR

Bár a sima verzió harcrendszere kellően változatos és taktikus harcokat tett lehetővé, a skillrendszert is rendbe szedték. Az alapverzióban sokszor már magunk

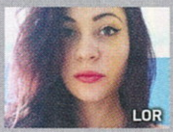
**Az eredeti játék a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetésévé vált, amihez képest az Enhanced Edition is képes újat mutatni.**

a városban adogatja el a portékákat. És ha már város: az Enhanced Edition népesebb és élettel telibb, mint valaha. Az eddig csak szövegekkel motyogó NPC-k egytől egyig szinkront kaptak, ráadásul belőlük

sem tudtuk, hogy mit kezdjünk a rengeteg tekerccsel, amelyekkel újabb képességekre tettünk szert, most azonban egy átláthatóbb rendszert kaptak. Nincs már például külön kicsi, közepes és nagy tűzlabda, helyette tierekbe szedték a varázslatokat, erő és hatékonyság alapján. Így három különböző osztályú (kezdő, haladó, master) szinten találjuk őket, folyamatosan növekvő akciópoint-igénnyel. Ennek köszönhetően mi is jobban látjuk, hogy melyik képesség az, aminek az ereje már haladó szinthez vagy végjátékhoz illik.

Taktikai téren is finomodott a rendszer: a visszajelzések alapján a játékosok nem nagyon használták ki az akciópontokat bőszen fogyasztó buffoló, illetve debuffoló skilleket, így azok olcsóbbá váltak. Emellett még számos új lehetőséget kapunk a kezünkbe az új skillekkel, amikből tucatnyi van. Eddig csak különféle területre ható varázslatokkal szórhattuk az áldást nagyobb körökben, a Bombardierrel azonban megérkeztek a gránátok is, amikkel különféle státuszokat is okozhatunk tömeges mértékben. És ha már taktika, akkor nem maradhatnak ki a csapdák sem,

**ÉRTÉKELÉS**



LOR

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, DirectX 11 kompatibilis VGA, 10 GB HDD

Nem tölteléktartalmat kapunk, hanem alaposan újragondolt képességeket, rendszert és opciókat, amelyeknek taglalására még két oldal sem elég.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | 92% |
| HANG: | 90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 95% |

**PRO**

**Kényelmes kontrollertámogatás, átgondolt képességrendszer, még több szinkron és NPC, osztott képernyős helyi kooperatív mód, finomabbra hangolt egyensúly.**

**KONTRA**

**A régen faramucinak tűnő inventoryrendszer és a tárgyak körülményes pakolgatása a karakterek közt nem változott, feltéve, ha nem váltunk át a kontrollerre szabott módra.**

**92%**

amelyekből szintén impozáns a választék, és akkor arról ne is beszéljünk, hogy már a buildeket is buherálhatjuk a Dual Wieldingnek köszönhetően.

Harc közben sokat segít az is a megfelelő varázslatok kiválasztásában, hogy immáron minden ellenfél és objektum megvizsgálható. Ellenségekkel kapcsolatban olyan hasznos információkat kapunk, hogy melyik elementállal szemben mennyire ellenállók, illetve hogy melyik gyógyítja őket, így célzottan tudjuk kiválasztani a legjobban sebző varázslatot. Ami valljuk be, jól jön, mert a bőség sokszor már zavarba ejtő.

## A RÉGIEKNEK IS ÚJ

Azok, akik már kimaxolták az alapverziót, de éheznek az újabb kihívásokra, kaptak egy Tactician Mode nevű nehézségi fokot, amiben a tét emelkedik – nehezebb felállásban kapjuk a sokkal agresszívabb és felvértezett ellenfeleket, és minden kihívás még kegyetlenebb, mint eddig. Finomabban választható meg a nehézségi fok a többi új fokozattal. Az Explorer az alkalmi játékosoknak készült, a Honour mód pedig odáig megy, hogy egyetlen mentést és életet kapunk útravalóul – egyszóval egy Hardcore nehézséget.

A csapat azonban nem volt teljesen elégedett magával a történettel sem, amibe immáron még több karaktert és cselekményt írtak bele, az eddig létező küldetéseken pedig sok helyen csavartak egyet. Ezekkel a kis finomhangolásokkal egy újfajta befejezést is kapunk, ezért az abszolút nem lesz kiszámítható azok számára sem, akik egyszer már végigverekedték magukat az alaptörténeten. És hogy mindezt a PC-sek teljesen ingyen kapják meg, amennyiben rendelkeznek a sima verzióval, több mint dicséretre méltó. A Larian ahelyett, hogy elült volna a babérokon, megpróbálta még tökéletesebbé tenni a már így is remek munkát, ami szintén arról árulkodik, hogy a Divinity: Original Sin ízig-vérig szerelemgyerek. És ennek köszönhetően egyáltalán nem csoda, hogy a következő év végén érkező folytatást még nagyobb bizalommal és érdeklődéssel várjuk, mint az elsőt.

90%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/divinity_os

# THE WITCHER WILD HUNT – EXPANSION PACK HEARTS OF STONE

[ÍRTA **WILSON**] **Bár a CD Projekt RED kezdetben még azt mondta, fizetős bővítmény nem készül a Witcherhez, a valóság és az ideák végül összecsaptak egymással, és az előbbi nyert – de emiatt nemhogy nem kell sajnálkoznunk, hanem inkább örülhetünk a folytatásnak.**

A kiegészítő fogalmát meghatározni 2015-ben nem egyszerű dolog: az internet előtti korszakban a kiegészítő mindig egy olyan csomagot jelentett, amely az alapjáték kiadása után háromnegyed / egy évvel érkezett, és mindig új tartalmat és új történetet hozott, kibővítve, bizonyos esetben akár át is formálva elődjét. Jó és rossz példát egyaránt fel lehet hozni - a Blizzard például egészen fantasztikusan érzett rá a dologra az első StarCrafttel és a Warcraft 3-mal, de ott a másik véglet, az Electronic Arts, akik a Sims-családdal tulajdonképpen azelőtt kitalálták a mikrotranzakciós / DLC-s bizniszt, mielőtt az a jelenlegi formájában megszületett volna. Kiegészítő az, ami csak a történetet toldja meg, vagy ellenkezőleg, kizárólag a mechanikához nyúl? Egyáltalán mennyi tartalom, mennyi szavatosság kell egy bővítménybe, hogy örömmel nyissuk ki a pénztárcánkat? A választ talán mindenki csak magának találhatja meg: A Witcher 3 első bővítménye e helyett inkább csak egy fantasztikus kalandot hoz.

**ADATOK**

KIADÓ
**CD Projekt RED**

FEJLESZTŐ
**CD Projekt RED**

MŰFAJ
**szerepjáték**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Dragon Age: Inquisition**
2014 (ELECTRONIC ARTS)

**The Witcher 3**
2015 (CD PROJEKT RED)

### SZÍVTELENÜL

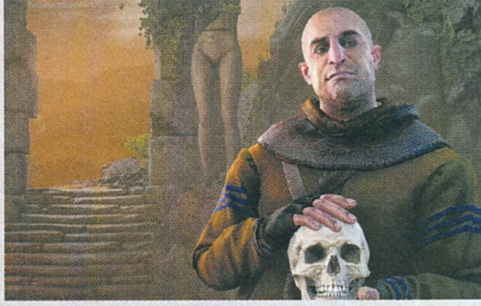
Ez a kaland pedig - mint Geralt életében gyakorlatilag minden - egy munkával és egy szörnnyel kezdődik: az oxenfurti csatornákban egy hatalmas békát kell levadásznia, akiről gyorsan kiderül, hogy valójában egy elátkozott herceg. Geralt tette nem marad következmény nélkül, a herceg őrei elhurcolják, hogy egy hajó gyomrában térjen magához, hosszú rabságnak nézve elébe... ám feltűnik az alapjátékból ismerős, megmagyarázhatatlan, természetfeletti képességekkel rendelkező Gaunter O'Dimm, egy zsíros ajánlattal: Geralt kiszabadulhat börtönéből, feltéve, ha elvállal egy küldetést. Dimm azt persze nem közli, hogy a küldetés nem más, mint egy vérszomjas bandita, Olgierd von Everec három kívánságának teljesítése - és innentől fogva elszabadul a pokol.

*Egy újabb fantasztikus történetet kapunk a Witcher világából, de ennél többet nem: azt majd a következő kiegészítő fogja elhozni!*

Elvégre nem lenne egy klasszikus Witcher történet, ha nem lenne teli váratlan fordulatokkal, kiszámíthatatlan eseményekkel és emlékezetes karakterekkel - a Hearts of Stone mind a háromból adagol bőven. Ha hasonlítani kéne valamihez, az mindenképp a Witcher 3 és a számítógépes szerepjátékok egyik legjobb küldetése, a Véres Báró lenne: Olgierd von Everec kálváriája legalább olyan hosszú és szövevényes, mint a Báró története, és ugyanannyira jól van felépítve. Everec egyáltalán nem egydimenziós figura, árnyalt személyiségű, komoly múlttal rendelkező antihős, aki ugyan úgy viselkedik, mint egy pszichopata mészáros, de nem ok nélkül. Dimm hasonlóan zseniálisra sikeredett, alig tudni róla valamit, mindig akkor tűnik fel, amikor az ember nem számít rá, és olyan dolgokra is képes, amire a Witcher világának egyetlen más szereplője sem.

És ha már szereplő: a Hearts of Stone az alapjátékhoz hasonlóan visszanyúl a múltba, és előhúz onnét egy rég látott

Habár a videótesztünk és a képanyagunk is az angol változatot mutatja, természetesen a kiegészítő is magyar felirattal jelent meg.



## FOLYTATÁS JÖVŐRE

**A második fizetős kiegészítő, a Blood and Wine eredetileg a jövő év elején érkezett volna, ám úgy néz ki, hogy ebből inkább kései tavasz lesz, de megéri várni, hiszen sokkal több lesz benne a tartalom, mint az első bővítményben. A következő felvonás nem csupán 20 órányi tartalmat hoz, de egy teljesen új régiót, Toussaintot is, egy olyan területet, amit egyáltalán nem csapott meg a háború szele, ám a dekadencia és a lovagias hangulat mögött egy ősi, véres titok lapul.**

ismerőst - ez most azt a Shanit jelenti, aki csak az első Witcherben szerepelt, akkor, mint még az oxenfurti egyetem tanulója. Shaniból azóta nem csupán érett nő lett, hanem szanitéc, aki önhibáján kívül keveredik bele Geralt legújabb kalandjába, a karjaiba viszont már önként ugrik be, feltéve, ha te is azt akarod. A Hearts of Stone romantikus szála bár remekül kidolgozott, valahogy mégsem illik az összképbe.

### A NYÚLON TÚL

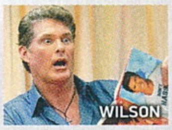
Ennek igazából egy oka van: az, hogy a tartalmat tekintve az alapjáték története, vagyis a Yennefer - Triss románc végkifejlete után járunk, de mivel a két hölgy közül egyik sem szerepel a kiegészítőben, ezért a Hearts of Stone olyan, mintha egy a fő sodrástól külön mozgó miniuniverzumban játszódna. Így az ember nem tudja, hogy bűntudata legyen, mert megcsalja valamelyiküket (feltéve, ha ezt az opciót választotta), vagy csak ússzon az árral, és ugorjon bele a romantikába. Ez azért is fájó, mert Shani elképesztően bájos, és olyan helyekre és helyzetekbe tolja Geraltot - például egy minijátékokkal telipakolt esküvő - ahová amúgy sosem keveredne.

Kiemelni a Hearts of Stone helyét a kronológiában azért is fontos, mert az expanzió mechanikai szempontból maga is megteszi - 30-as szint alatt például esélytelen akár az első küldetését is megoldani. Ez egyértelműen a végjátékhoz tartozik, elsősorban azoknak, akik már letudták az alapjátékot, de azoknak sem kell teljesen lemondaniuk róla, akik esetleg még neki sem álltak Geralt harmadik kalandjának. Van ugyanis egy olyan opció, amely automatikusan legenerál egy megfelelő szintű karaktert a hozzá tartozó felszerelésekkel, sőt, még a fő sztorit is kikapcsolja, így a Hearts of Stone tényleg úgy funkcionálhat, mint egy önálló kiegészítő.

Mégis érdemes csínján bánni a definícióval: a Hearts of Stone ugyanis tényleg olyan, mint egy kiemelten jó sztorival rendelkező kalandcsomag, amely kizárólag egyetlen mechanikai változást hoz (ha nem számítjuk ide az új, nem embereknek készült legmagasabb nehézségi szintet) - a rúnarendszer kibővítését. Ennek révén három rúna kombinálásával egyedi, és döbbenetesen erős buffokat lehet bevetni. Ilyen lehet az életerő és a stamina drasztikus megemelése, a jelek működésének átszabása, vagy épp a viselt öltözet átkategorizálása, amely teljesen új kombinációs lehetőségeket nyit meg a karakterfejlesztés terén.

Sok újat persze ilyen rövid idő leforgása alatt nem is tudott volna hozni: ami fejlesztésre, módosításra a Witcher 3 rászorult, azt az időközben kiadott patchek tömkelege megtette, a tárgylista szortírozásával kezdve a kraftolás átláthatóbbá tételén át egészen az olyan hasznos dolgokig, mint a drasztikus optimalizáció, melynek hála a PC-s változat jelentősen stabilabban és gyorsabban fut, mint valaha. A Hearts of Stone ezért inkább egy igényes, baromi szórakoztató küldetéscsomag, sem mint komoly kiegészítő, annak viszont nagyon olcsó, és nagyon igényes, főleg a komplett gwent-paklikkal megdobott hazai dobozos kiadásában. Márpedig egy Witcher kizárt, hogy nemet mondjon egy ilyen ajánlatra, hiszen pénzért és persze kalandokért bármit! G

**ÉRTÉKELÉS**




**GÉPIGÉNY**

Intel CPU Core i5-2500K 3.3GHz / AMD CPU Phenom II X4 940, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTx 66 / AMD Radeon HD 7870, 35 GB HDD

Egy újabb fantasztikusan szövevényes, zseniálisan jól megírt történet egy olyan világban, ahová mindig megéri újra és újra visszatérni, akármennyi pénzt is kérjenek ezért.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

**PRO**

**Fantasztikus karakterek, remek történet, remek ár/érték arány.**

**KONTRA**

**Minimálisan bővíti a kelléktárat, és új helyszínből sincs sok.**

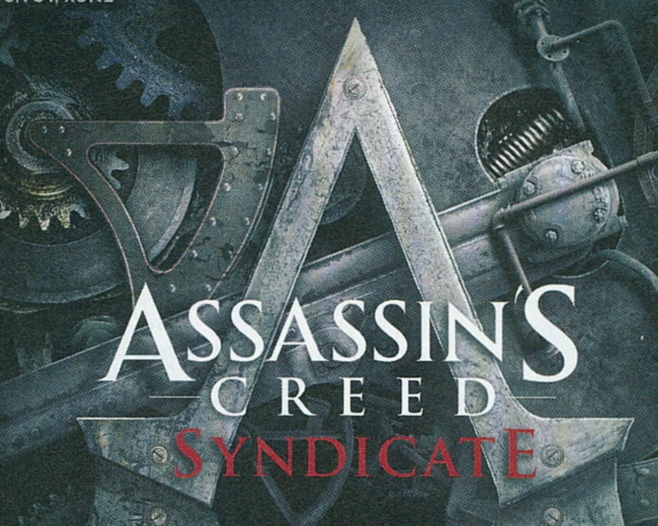
**85%**

**98%**

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

**TESZT**

**www.pcguru.hu/teszt/witcher3**



[ÍRTA WILSON]

**A FRANCIA FORRADALOM UTÁN ISMÉT ELŐRÉBB LÉPETT AZ IDŐBEN AZ ASSASSIN'S CREED-SZÉRIA: AZ IDEI EPIZÓD EGYENESEN A 19. SZÁZADI LONDONBA HÍV, AHOL SZOKÁS SZERINT A TEMPLOMOSOK ÉS AZ ASSZASZINOK MARAKODNAK EGY ÚJABB RELIKVIA FELETT.**

Egy formula kitalálása és az ahhoz való görcsös ragaszkodás nem ismeretlen a Ubisoft számára: ez az a kiadó, amely az Assassin's Creeddel gyakorlatilag kitalált egy olyan sablont, amit azóta műfajokon, szériákon, stúdiókon átívelve gondoz, ápol, és persze folyamatosan újrafelhasznál. Gondoljunk csak a Far Cry-ra, amely mára szinte már nem több, mint egy szafari a világ körül, ahol a vadászat és annak szabályai univerzálisak, és csak a helyszín, na meg az ímmelámmal összedobott főhős változik; a Watch Dogsra, amely a modernizált Assassin's Creedként próbálta áthozni a sandbox struktúrát egy pszeudo-jövőbe; és persze arra az Assassin's Creedre, amely hosszú, legalább bő 4 éves gesztációt követően lőtte túl az elvárásokat, hogy hibáit csak egy nála jóval monumentálisabb, áramvonalasított folytatás köszörülje ki, világra hozva napjaink egyik legsikeresebb és legnépszerűbb sorozatát, amely az alapoktól írta újra, mit is lehet letenni egy év leforgása alatt egy franchise zászlaja alá. Hogy a gépezet meddig és mennyire működik olajozottan, azt persze nem kell sokáig keresni – a tavalyi Unityvel az Assassin's Creed beragadt egy olyan gödörbe, ahonnét jelenleg ötlete sincs, miként másszon ki.

### A FÜST ÁRNYÉKÁBAN

A Black Flagnek ugyanis még könnyű dolga volt: bár az utolsó (?) számozott rész esetében elég érdekes volt egy négyest biggyeszteni az AC után – elvégre megközelítőleg sem változtatott annyit a formulán, mint mondjuk az azt megelőző harmadik epizód – de a Black Flag egyértelműen a sorozat egyik legbátrabb és leghangulatosabb darabja, amely AC-játéknak ugyan lehet, hogy nem túl jó, kalózosnak viszont annál inkább.

A Unity pedig? Nos, a Unity egy hatalmas előrelépés technológiai szempontból, és egyhelyben toporgás minden más szögből: bár a korszak az AC-k történetének egyik legjobbja, a főszerepet magára vállaló Arno sem emlékezetesre, sem egyedire nem sikerült, amin nem segített az sem, hogy mindez magáról a Unityről is elmondható – és összességében véve a Syndicate-ről is. Egy év ugyanis meglehetősen kevés idő arra – még ha tudjuk is, hogy epizódonként valójában 2-3-ról beszélünk –, hogy a fundamentális problémát, vagyis a sablonosságtól való elrugaszkodást levezényelhessék, így a Syndicate-nek sem sikerült drasztikusan jobb játékká válnia – de legalább összeszedettebb és befejezettebb, mint a Unity valaha is volt.

Igaz, a felcsapás ezt annyira nem támasztja alá, a Syndicate ugyanis szinte felvezetés nélkül dob a mélyvízbe, egész pontosan az Assassin's Creed-széria eddigi legmodernebb környezetébe, az 1860-as évek végének Londonjába, a második ipari forradalom végére, amit a gőzgépek, a tömeggyártásra berendezkedett gyárak, és a Syndicate

**ADATOK**

KIADÓ
**Ubisoft**

FEJLESZTŐ
**Ubisoft Quebec**

MŰFAJ
**akció**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Assassin's Creed Unity**
2014 (UBISOFT)

**Assassin's Creed Rogue**
2015 (UBISOFT)

A Syndicate tömegbunyói egészen jópofa újításai a sorozatnak, bandánk pedig mintha a Saints Row-sorozatból lépett volna elő.

## ONLINE NÉLKÜL

A tavalyi Unitytől eltérően a Syndicate-ben se kooperatív mód nincs, se interaktív térkép applikáció – az online támogatás ellenére mégis vannak mikrotranzakciók, valós pénzért ugyanis játékbeli valuta, valamint craftoláshoz szükséges alapanyagok is szerezhetők. Szerencsére nem kötelező a pénztárca kinyitása, komoly grindeléssel az extrákat fizetés nélkül is össze lehet szedni, de hiába láttuk már egy tucat más játékban, még mindig furcsa mikrotranzakciókba futni egy singleplayer címnél.

története szerint bűnbandák uraltak, London ugyanis hemzseg az égetnivaló gazemberektől, akik egy szakadt gombért is képesek bárki torkát elvágni, függetlenül attól, hogy tartozik-e hozzá gazda vagy sem.

Ráadásul a Syndicate-ben nem különbek a főszereplők sem, és igen, a többes szám nem tévedés, ez az első AC-játék, ahol nem csupán egy fő karakter van, hanem rögtön egy testvérpár, asszaszin felmenővel, és egy feladattal: fel kell szabadítani Londont. A felszabadítás az ő értelmezésükben igazából azt jelenti, hogy kerületről kerületre levadásszák a helyi bandavezéreket, aztán a parancsnok nélkül maradt bűnözőket beterelik a saját zászlajuk alá, hogy a sztori végére igazából maffiózókká váljanak. Oké, közben persze szokás szerint meg is kell menteniük a világot a templomosoktól, de a nagy egészet tekintve ez valahogy mellékes.

A Syndicate története ugyanis messze nem jó, dróton rángat egyik kényes szituációból a másikba, és ezt nem is vezeti fel – szó szerint csak a fejezetek elválasztásához berakott szöveges leírásban láthatjuk, hogy épp kire és miért is vadászunk, de rendes narratívát nem kapunk hozzá. Így igazából egy okunk van, hogy miért kell a sztori végén megölnünk a templomosok helyi vezetőjét...

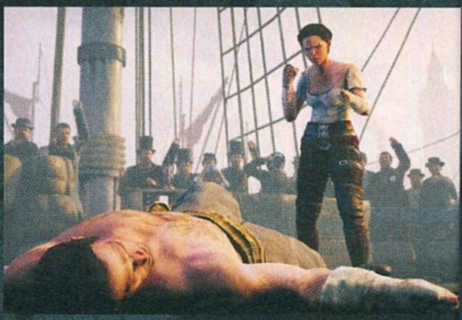
### ...MERT GONOSZ

Ennyi és nem több – rengeteget fogunk hallani arról, hogy a Syndicate fő gaztevője, Crawford Starrick mennyire égetnivaló ember, de hogy ebből csak keveset látunk, az egészen biztos, Starrick ugyanis szinte végig a háttérben marad, és csak a sztori utolsó harmadában csinál is valamit ténylegesen. Persze a háttérből azért mozgatja a szálakat, épp egy újabb Eden-darabot keres, és a testvérpáros pedig ezt igyekszik megakadályozni de... de nem ismerős ez valahonnan? Mondjuk az összes korábbi Assassin's Creed-játékból?

Ez pedig nemcsak a történetről mondható el, de a testvérpár férfi tagjáról is: Jacob Frye pontosan ugyanaz a humoros, sármos, önfejű asszaszin, mint amilyen Edward Kenway vagy Arno volt, csak az akcentusa változott. Kötődni nem is nagyon lehet hozzá, ahogy testvéréhez, Evie-hez sem, aki pedig a szokásos bölcsebb, visszafogottabb karaktertípust hozzza, aki megpróbálja kordában tartani bátyját,

**HA VALAKI NEM BESZÉL ANGOLUL, AZ SE AGGÓDJON, MERT A SYNDICATE SZERENCSÉRE ISMÉTELTEN LOKALIZÁLVA LETT.**

A sztoriküldetések többféleképpen is teljesíthetők, és nem mindig a legvéresebb megoldás a leglátványosabb!



inkább kevesebb, mint több sikerrel, ráadásul még egy totálisan kidolgozatlan romantikus részt is a nyakába dobnak, teljesen feleslegesen. Mintha összeült volna egy bizottság, hogy kontrázzon azokra a vádakra, amiket a Unity kapott a nyakába, és a „női főszereplő" volt az egyik pont (persze tudjuk, hogy utóbbi lehetetlen, elvégre a Syndicate ötlete nem ma született).

## IKREK

Jacob és Evie irányítása között természetesen nincs markáns különbség, mindkettő teljes értékű, gyakorlatilag közös eszköztárral rendelkező asszaszin. Eltérés kettejük között elsősorban a mentalitásukban és az ehhez hozzácsapott játékmenetbeli elágazásokban van – Jacob a nyers erőt képviseli, és szinte mindent fegyverrel old meg, Evie viszont inkább a lopakodást részesíti előnyben. Kettejük között szabadon lehet váltani, de természetesen rengeteg olyan sztori misszió van, amely célszemélyhez kötött, és igazából csak a játék legvégére, az egyedi képességek megnyitásakor tapasztalható komolyabb különbség kettejük között. A szintlépés ugyanis maradt, minden 1000 tapasztalati pont után ugranak a 10-es ranglétrán, és bizonyos küldetések, teljesített alfeladatok után pedig képességpontok járnak, melyeket egy meglepően szerteágazó képességfán szórhatunk el. Bár kettejük skilltreeje szinte teljesen azonos, szerencsére automatikusan megkapják a pontokat, úgyhogy nem kell mindent kétszer lenyomni.

**MINDENBŐL TÖBBET? HA EZ NEM IS IGAZ, LEGALÁBB FŐSZEREPLŐK TERÉN KETTŐT KAPUNK.**

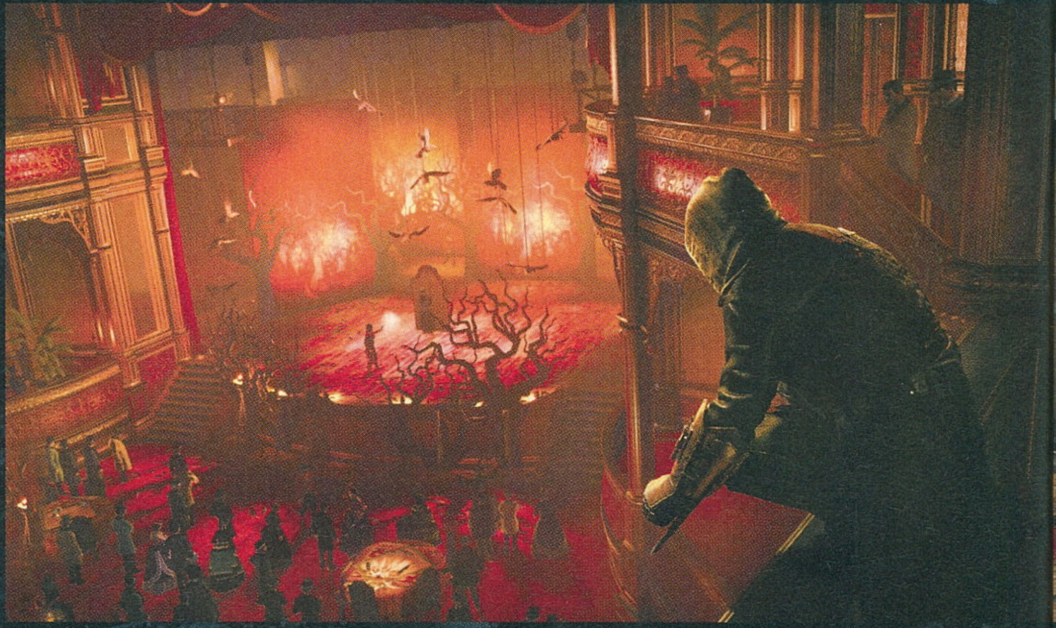
Van itt minden, amire csak szükség lehet, a megnövelt életerőtől a durvább harci mozdulatokon át egészen a pénzszerzés tempójának felgyorsításáig.

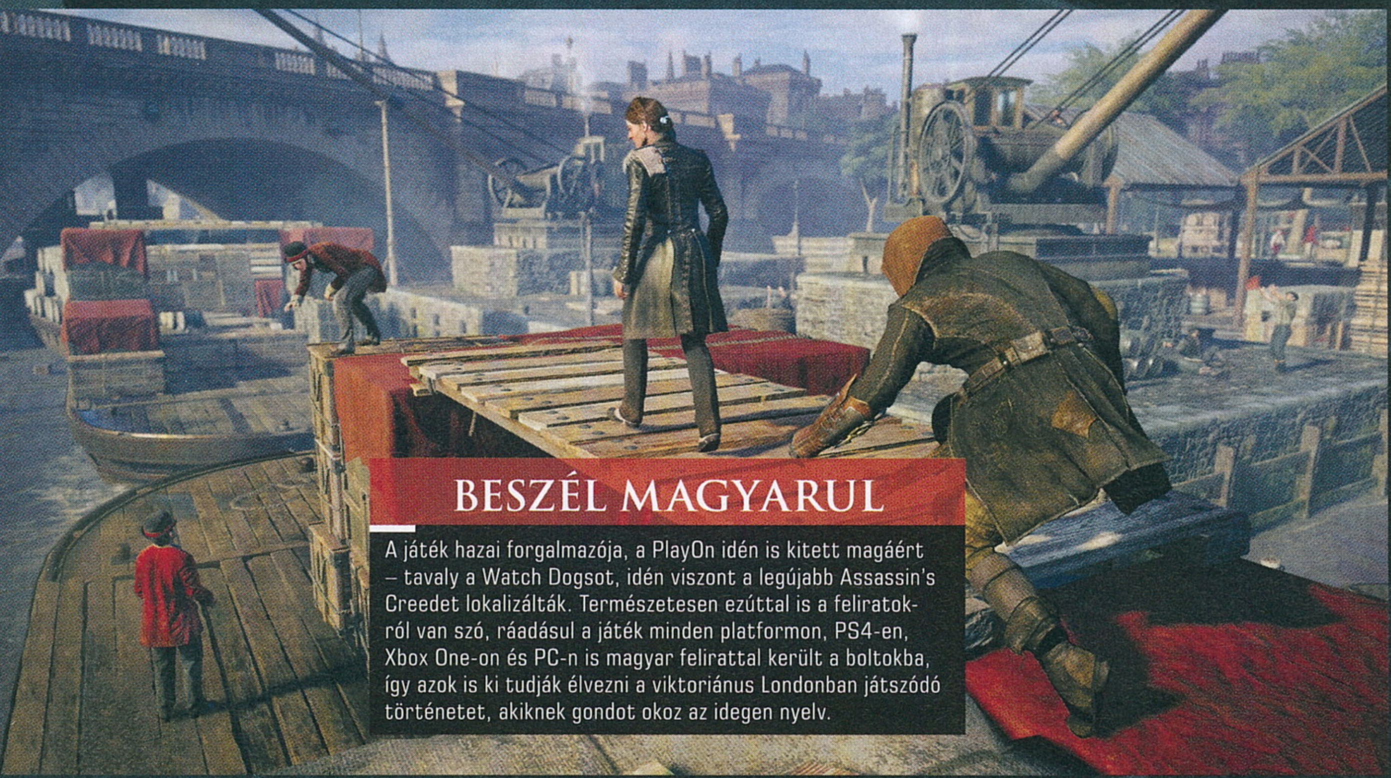
És ha már harc: a Syndicate és a korábbi AC-epizódok között talán itt tapasztalható a legnagyobb különbség, hiszen teljes egészében eltűntek a kardok, Londonban már csak a bokszer, a sétapálca és a pisztoly dívik, de alapvetően azért továbbra is a Batman-játékokat idéző módon térünk ki a támadások elől, megtörhetjük az ellenfél védelmét, és persze elindíthatunk egy durva kombó sorozatot. A rendszer még mindig működik, bár mivel az eddigieknél sokkal tovább kell püfölni az ellenfeleket, ezért messze nem olyan szórakoztatók az összecsapások, mint eddig.

A legnagyobb baj igazából az, hogy ellenféltípusból maximum, ha 3-4 van, ami akkor válik igazán nevetségessé, mikor a 4971. kopasz, inges, hegyomlás méretű brute száját kenjük el, függetlenül attól, London épp melyik részén vagyunk.

## MAJDNEM A HELYES ÚTON

London márpedig hatalmas, az Assassin's Creed-játékok eddigi legnagyobb játszótere, ráadásul nem csak a méretet, de a kidolgozottságot tekintve is. Ennyire magas épületeket még sosem láthattunk korábban, ahogy ennyi sorházat sem, ráadásul az egész valami eszelősen jól néz ki. A homlokzatokat behálózó reklámtáblák, az égbe magasodó, folyamatosan fekete füstöt okádó kémények, a legalább 15 méter széles, macskakövekkel kivert hatalmas utcák, és az ezeket minduntalanul koptató lovas kocsik miatt teljesen más élmény a Syndicate-ben kolbászolni, mint a korábbi játékokban, ennek azonban megvan az ára is. A komor korszak, a rengeteg sorház és a kevés történelmi jelentőségű épület miatt





## BESZÉL MAGYARUL

A játék hazai forgalmazója, a PlayOn idén is kitett magáért – tavaly a Watch Dogsot, idén viszont a legújabb Assassin's Creedet lokalizálták. Természetesen ezúttal is a feliratokról van szó, ráadásul a játék minden platformon, PS4-en, Xbox One-on és PC-n is magyar felirattal került a boltokba, így azok is ki tudják élvezni a viktoriánus Londonban játszódó történetet, akiknek gondot okoz az idegen nyelv.

kifejezetten felejthető a város: nehéz hozzá kötődni, és nehéz benne tájékozódni, térkép nélkül komoly kihívást jelent különbséget tenni az egyes kerületek között. A legemlékezetesebb része mindenképp a Temze, ahol a Froggert idéző módon kell ugrándozni a folyót uraló hajók között, mert a klasszikus gyorsutazás, és a lovaskocsis száguldás után még mindig a két lábunkkal lehet a leggyorsabban letudni a most már szó szerint több kilométeres távokat.

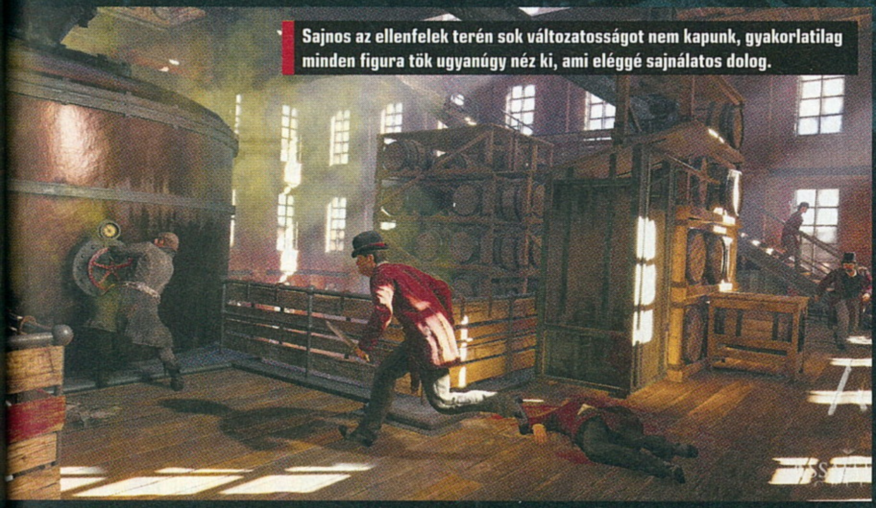
Illetve így lenne, ha a Syndicate nem nyúlta volna le a Batman: Arkham-játékok grappling hookját, vagyis a kilőhető

köteleket, melyekkel elég jól lehet haladni az épületek között. Hogy a plágiumgyanút elkerverjék, glide-olni azért nem lehet, de még így is lényegesen gyorsabbá vált a közlekedés, elsősorban azért, mert most már nem kell folyamatosan fel- és lemászni a házfalakról, elég csak átkötelezni a magasabb épületek között, különösen, ha nincs a közelben lovas kocsi. Persze mindig van, de annyira nem élvezetes velük haladni. Az utak ugyan szélesek, tehát el tudnak férni, de nem lehet rendesen előzni, a ló és a szekér is hajlamos mindennek nekiütközni, és dodzsemszerűen lepattanni onnan, ami miatt teljesen komolytalan és életszerűtlen az egész, különösen a (szerencsére) kevés harci helyzetben, amikor vagy nekünk kell üldözni valakit, vagy ellenkezőleg, mi menekülünk, és próbáljuk védeni az irhánkat. A jobbra-balra lökdösődés, a tetőre való felmászás és az ott való harc sem a Syndicate legszínvonalasabb része, de tényleg annyira kevés van ezekből, hogy még simán túl lehet lépni rajtuk.

Amiből viszont rengeteg van, az a tennivaló: a kilenc fejezetre osztott történet mellett természetesen most is megkapjuk a legutóbbi epizódok összes létező tevékenységét. Belefutathatunk a 19. század Londonjának történelmi figuráiba (Darwin, Dickens, Karl Marx, Graham Bell stb.), körözött bűnözőket vadászhatunk le, bandaerődöket pucolhatunk ki, gyilkossági ügyeket oldhatunk meg, gyerekmunkásokat szabadíthatunk ki, vagy féltucatnyi gyűjthető dolog után hajkurászhatunk, épületeket mászhatunk meg, működő gazdaságot építhetünk fel, vagy akár saját bandát is menedzselhetünk. Ezeknek egy része nemcsak a szavatosság kitolását szolgálja, de a város elfoglalását is, a térkép piros részeinek kipucolásával ugyanis megszerezhetjük az adott negyedet, és idővel az egész kerületet. Erre még a sztori is ráképszerít, a 8. szekvencia addig meg sem nyílik, amíg három kerület nem a miénk – nem túl tisztességes megoldás, de az biztos, hogy ezt követően nem úgy tekintünk a térképre, mint ikonokkal telipakolt kijelzőre, hanem egy játszótérre, amely minden eddiginél több lehetőséggel kecsegtet.

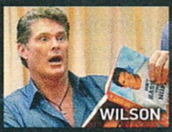
### RÉGI PARTI

Hiába azonban az elképesztő mennyiségű tartalom, az AC-szériára jellemző aprólékosság, a döbbenetesen jól kinéző város, a tökéletesített irányítás, a Syndicate szinte semmi újat nem mutat. Története gyakorlatilag nincs, ami van, az is felesleges; főszereplői annyira sablonosak, mint maga a váz; játékmenetét annyira ismerjük, mint a tenyerünket... mégsem tud unalmas lenni, egész egyszerűen azért, mert egy tökéletesen összehangolt, hiperlátványos gépezet, amely mostanság inkább csalódást, mint örömet hoz, de azt kérlelhetetlenül színvonalasan teszi. Az pedig igazából teljesen másodlagos, hogy épp melyik korban, és kinek a főszereplésével – lassan azért itt lenne az ideje, hogy megint találjon magának valamilyen célt a sorozat, de legalább valami olyan újdonságot, amit nem láttunk korábban, és legyen megint annyira bátor és újító, mint annakidején volt.



Sajnos az ellenfelek terén sok változatosságot nem kapunk, gyakorlatilag minden figura tök ugyanúgy néz ki, ami eléggé sajnálatos dolog.

### ÉRTÉKELÉS




**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5 3,3 GHz vagy AMD Phenom II X4 940, 6 GB RAM, DirectX 11 kompatibilis VGA, 50 GB HDD

A Syndicate szerencsére összeszedettebb, mint a tavalyi Unity volt, de jobb játékká ettől még nem vált: hiperlátványos, eszeveszettül tartalmas, de minden eddiginél céltalanabb és sablonosabb.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**

**Hatalmas terület, fantasztikus látványvilág, egymillió tennivaló.**

**KONTRA**

**Szinte nem létező, de rettenetesen rossz modern történeti rész, sablonos főszereplők, felejthető városkép, céltalan és kidolgozatlan sztori.**

**73%**

[ÍRTA OBO] Még egy olyan játék jelent meg a színen, amiben egy teljesen vak karaktert irányíthatunk, ráadásul ehhez egy nagyon ötletes grafikai megvalósítás is társul, a Pulse azonban sajnos egy üres és a szemet bántó élményt tud csak adni.

A körülmények furcsa együttállásának eredményeképpen, egymáshoz képest alig pár hónap különbséggel két olyan játék is megjelent, amiben egy vak főszereplőt terelgethetünk. Augusztus elején érkezett a Beyond Eyes, egy modern népmeseként leírható felfedezős és érzelmes kalandjáték egy lánykával a középpontban, most pedig egy nagyon hasonló, mégis egészen más programot köszönthetünk a Pulse képében. A projekt három évvel korábban tűnt fel a színen, és azonnal be is lopta magát a kritikusok szívébe, hiszen 2012-ben a Unity Awardson győzedelmeskedett, majd a rákövetkezendő évben az Indie Games Festival finalistái között láthattuk a Pixel Pi Games alkotását, olyan, későbbi közönségkedvenc címek társaságában, mint az FTL: Faster than Light, a Hotline Miami és a Kentucky Route Zero. Az egyetemi hallgatókból álló csapat ezen felbuzdulva elhatározta, hogy teljes játékot készít a prototípusból, egy sikeres Kickstarter gyűjtés után pedig munkához is láttak - ennek gyümölcse érett be most októberben, de sajnos csak a koncepció jó, a megvalósítás már nem.

**Ezúttal is bebizonyosodik, hogy ami vizsgamunkának, technikai demónak jó, az még nem tényleges játék.**

## VILÁGTALANUL

A történet szerint van egy Eva nevű fiatal lány, a főszereplőnk, aki születése óta vakon él, de nem burkolódzik teljes sötétségbe az élete, a látásának elvesztésével ugyanis a hallása vette át a főszerepet a tájékozódásban, ami annyit tesz, hogy denevér módjára, visszhangok segítségével közlekedik - most pedig egy nagy útra kel!

Egy spirituális kalandban lesz részünk, amiben a tiltott erdő mélyére merészkedünk, hogy feltárjuk annak titkait, és megmentsük a falu lakóit, nagy megvilágosodást és leleplezéseket azonban ne várjunk, egy zavaros és túlságosan is ködös maszlag az egész, így a játékmeneten áll az, hogy elvigye a hátán a programot, az igazi problémák pedig itt kezdődnek.

Papíron nagyon is jól hangzik az, hogy a visszaverődő hangok által rajzolódik ki előttünk a világ (cuki kis állatkákat is dobálhatunk, hogy ezzel „megvilágítsuk" az ösvényt), sőt még a gyakorlatban is működik a dolog, de csak az első pár percben, aztán kiütközik ennek a koncepciónak az eredendő problémája: folyton és szüntelenül villódzik a kép, ahogy a hanghullámok különböző ütemben visszapattannak a színes falakról, a talajról és mindenről, ami a közelünkben van. A látvány elsőre szemet gyönyörködtető, majd rettenetesen zavaró, olyan húsz perc után pedig - és itt az írói túlzások használatát mellőzve - fájdalmas is; csak hunyorítva, meg-megállva és a szemeket időközönként pihentetve tudtam haladni, miközben végig az járt a fejemben, hogy aki hajlamos epilepsziás rohamra, annak ez a játék maga lenne a pokol. Ez a vizuális stílus adja egyébként az egyetlen kihívását, a vaksötétben való, szó szerinti botorkálás ugyanis csak annyiban merül ki, hogy juss el A pontból B-be, amit egy-két gomb megnyomásával, frusztráló platformszekcióval vagy rémségek kerülgetésével spékeltek meg a tervezők, mindez pedig körülbelül kétórányi játékidőbe sűrítve.

### ADATOK

KIADÓ **Pixel Pi Games**

FEJLESZTŐ **Pixel Pi Games**

MŰFAJ **kaland**

MULTI **nincs**

### GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, DX9 kompatibilis VGA, 4 GB HDD

### ÉRTÉKELÉS

Egyszerű, járkálgatós kalandjáték, egy rendkívül ötletes találásban, ám az élmény kong az ürességtől.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

**PRO**

**Nagyon ügyes ábrázolása a hangok alapján való tájékozódásnak, amivel a világ rémségesnek és ijesztőnek tűnik. Szép zene.**

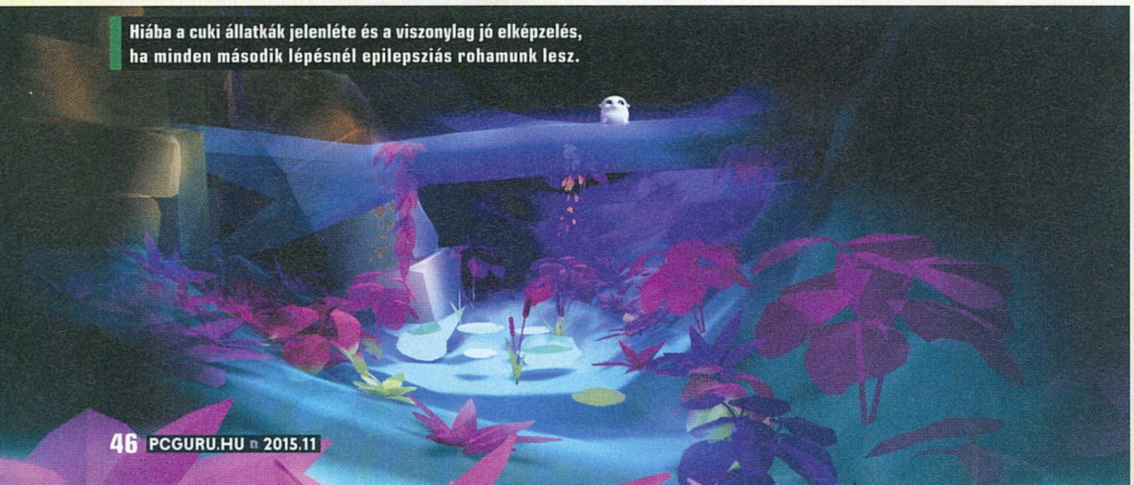
**KONTRA**

**Semmilyen történet, nehéz navigáció és frusztráló ugrándozás, plusz a grafika sajátosságai fájóak lehetnek.**

**55%**

## SÖTÉT

A Pulse a járkálós, felfedezős kalandjátékok versenyében állt rajthoz, ám tette ezt valós, értékelhető tartalom nélkül. A Pixel Pi Games valószínűleg abban bízott, hogy az egyedi tálalás majd elegendő lesz a sikerhez, ahogy azt a két korábbi versenyeredményük előjelezte, és habár tényleg kuriózum a visszhangokkal kirajzolt grafika ötlete és az így, félelmetes módon felsejlő, rémképekkel szegélyezett világ, maga a játékmenet cseppet sem kellemes, sőt fizikai fájdalommal társul, és ha már ezt kell írni, akkor megette a fene az egészet, legyen bármilyen jó is a művészi irányvonal.



Hiába a cuki állatkák jelenléte és a viszonylag jó elképzelés, ha minden második lépésnél epilepsziás rohamunk lesz.

FOTOCOPY

számítás- és irodatechnika

## Minden eszköz maximum sebességgel!

Tudta, hogy egy átlagos otthonban legalább kilenc Wi-Fi-re csatlakoztatott eszköz található csúcsidőben? Ez a szám nagyon sok. Mindegyikük a Wi-Fi megosztásért harcol, legyen az internetes böngészés, HD videók megtekintése, online játékok vagy csak fájlok tárolása, illetve megosztása egy felhőn keresztül. A legutolsó dolog amelyet Ön szeretne az, hogy Wi-Fi hálózata ne tudjon lépést tartani a fent említettekkel, különösen, ha ez azt jelenti, hogy emiatt nem veheti igénybe kedvenc videómegosztójának szolgáltatásait vagy nem szerezheti meg az egyes last-minute ajánlatokat. Erre az LB-LINK a megoldás, amely ötvözi a legújabb technológiát a stabilitással, biztosítva az Ön eszközei számára a maximális sebességet, még akkor is, ha egyszerre több eszközt csatlakoztatott. *(x)*

ASUS®

IN SEARCH OF INCREDIBLE

# MAGÁVAL RAGADÓ SZÉPSÉG ÉS TELJESÍTMÉNY

## X550JX

- **INTEL® CORE™ I7-4720HQ**
- 8 GB DDR3 1600MHZ
- 1000 GB (7200 RPM)
- **NVIDIA GTX 950M 2 GB**
- 15,6" HD 1366X768

KIEMELT MEGBÍZHATÓSÁG · ASUS BIZALOM · WWW.ASUSBIZALOM.HU

DP digiprime.hu

WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

# LIFE IS STRANGE

[ÍRTA **MCMACKO**]

**Az év egyik legnagyobb durranása (legalábbis a kalandjátékos fronton) az epizodikus Life is Strange volt. Az októberi finálé nagy izgalmak között zárta le a misztikus történetet. A rajongói találgatásoknak vége, a sztori körbeért, de vajon érdemes volt kitartanunk Max mellett?**

Dontnodék a Remember Me játékukkal írták fel magukat a tehetséges újoncok listájára, a Life is Strange pedig a tévésorozatok mintájára kitalált epizodikus felépítésével, tonnányi popkult utalásával és a hétköznapokba csepegtetett misztikum ötletével állította maga mellé a rajongóit. Az előételként sem piskóta nyitóepizódot szerettük, ám időközben az étvágyunk egyre csak nőtt a sztori kibontakozásával. A további négy epizód végigjátszása után elmondhatjuk, hogy a francia készítők nem vallottak szégyent, produkciójuk ugyanis az elmúlt hónapok (évek?) egyik legemlékezetesebb játékélménye lett...

Filmszerű élményben és látványban nincs hiány, ráadásul sok esetben dönthetünk is tetteink és kapcsolataink felől.

## MINDENNAPOK HŐSEI

A Life is Strange talán pont amiatt tud kiemelkedő és szokatlan hatással bírni, mert a fentebb felsorolt elemeket teljesen egyedi módon tálalja, miközben már-már élő és lélegző karakterekkel teszi hitelessé forgatókönyvét. A takaros bálnavadász város titkainak felfedezése során hősnőnk mások irányába fűzött kapcsolatrendszerét ápolgatjuk, nyomozunk a sáros vagy sárosnak vélt mellékszereplők után, és óhatatlanul próbáljuk megmenteni azokat, akiket a mindennapi élet gondjai-bajai felemésztenek. A játék telis-tele van metaforikus elemekkel, így aki eleve elutasító a rétegelt művészi megoldásokkal szemben, annak valószínűbb kevesebb részlet fog kitárulkozni a bő 12-15 órás teljes játékidő során. A Life is Strange vastagon alapoz a játékos érzelmi intelligenciájára is, így ténylegesen különböző élményt nyújthat a sztori kipörgetése azoknak, akik sziklalélekkel élik meg a mindennapokat, vagy épp (a másik oldalról) egy bébi elefánt tüsszentésén meghatódva is képesek könnyeket hullatni. Egyik oldalt sem szabad elítélnünk, hiszen ezerszínűek vagyunk - ám tény, hogy a Life is Strange befogadásához nem elég a játékos rutin, a szívünket is ki kell nyitnunk, ha azonosulni szeretnénk a hőseinkkel.

**A Remember Me után a fejlesztők egy egészen más világot mutatnak be nekünk - ezúttal is sikerrel.**

## POLARIZÁLÓ

Rossz hírünk, hogy akiknek ez a mutatvány nem sikerül, azok (direkt párhuzammal élve) egyfajta sötétszobában ragadnak majd. Nekik leginkább egy olyan Telltalte-formulára építő kalandjáték marad a program, amely mechanikailag nem igazolja a körülötte lévő rajongást. És az is vitathatatlan, hogy a formula végül ismét elbukik a döntési helyzeteken alapuló narráció maradéktalan kibontásában. Magyarul, válaszításaink csak a környezetet és a kapcsolataink mikéntjét fogják befolyásolni, a kétféle (!) befejezés irányítottan érkezik majd, így akik szerteágazó konklúzió-láncolatot vártak, azok most sem fognak igazán jól lakni az öt epizód elfogyasztása után. Szerencsére azonban nem pusztán a játékmechanika újításai alapján értékeljük a játékélményt, így egy másik kapaszkodónk is lehet: a szokatlanul igényes drámaiság és a kiemelkedő művészeti megvalósítás. A program nem egy technológiai csoda, de a pasztellszínekben tündöklő U3 motor így is fantasztikus látványt pakol a képernyőkre. A Life is Strange küllemét, kompozícióit művészeti iskolákban tananyagként is bátran lehetne mutogatni. A szinkronszínészek is irgalmatlanul magas nívójú munkát tesznek le az asztalra, és mindig jókor, jó helyen szólalnak meg a licencelt akusztikus-altrock nóták. José Gonzalez dallamai pedig önmagukban is szívfacsaróak tudnak lenni.

## A KÉP ÖSSZEÁLL

Valós szituációk, misztikus erők és hétköznapi döntések sokaságát sorakoztatja fel az utóbbi évek egyik legkülönlegesebb kalandjátéka, amely a mindenkiben lakozó hétköznapi hősre próbál rámutatni, mégsem lehet mindenki játéka. Megosztó, polarizáló mivolta még a rajongókat is képes táborokra szakítani, de a sokféle értelmezés, a fiatalság profán ábrázolása és a művészeti szinten is sokáig boncolgatható rétegek garantálják a Life is Strange-nek a műfaj legjobbjai között fenntartott előkelő pozíciót. Sokkal több lehetne ez az egész videojátékosdi, ha az ipar gyakrabban merne ilyen bátor és kreatív produkciókkal előhozakodni.

### ADATOK

KIADÓ
**Square Enix**

FEJLESZTŐ
**DONTNOD Entertainment**

MŰFAJ
**kaland**

MULTI
**nincs**

### GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, DirectX 9c kompatibilis VGA, 3 GB HDD

### ÉRTÉKELÉS

Epizodikus kalandjáték idő-visszatekeréssel, hétköznapi hősökkel, lynchi misztikummal és fantasztikus művészeti megoldásokkal bőségesen meglocsolva.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**

**Szédületes történetmesélés, izgalmas karakterek, hiteles megvalósítás, döbbenetesen jól kifundált vizualitás.**

**KONTRA**

**A nap végén ő sem váltja meg a világot azok számára, akik ezerféle befejezést várnak egy döntési helyzetekre alapozó kalandjátéktól.**

**90%**

# DOVETAIL GAMES EURO FISHING

[ÍRTA GEBBBE] **Horgászat. Sokaknak dögunalom, másoknak a teljes kikapcsolódás. Van, akinek a vacsorája múlik a napi kapásmennyiségen, de van olyan is, akinek mindez csak sport. De mit csináljunk, ha hazaértünk a friss levegőn eltöltött nyugalmas órák után? Megvan! Pecázzunk!**

A brit Dovetail Games játéka tavaly novemberben került fel a korai hozzáférésű játékok egyre nagyobb halmazába, de csak zárt béta formájában lehetett használni. Alig egy év után, október 22-én viszont elérhetővé vált a virtuális horgászat annak minden rajongója számára. Az idők során találkozhattunk jobb és kevésbé jobb játékokkal a témában, de számunkra szívet melengetőt nehéz volna mondani. A probléma gyökere vagy a gyér megvalósításban, vagy pedig a számunkra idegen környezetben volt keresendő. A Trophy Bass 4, a Rapala Pro Fishing vagy a Sega Bass Fishing azért mindenképpen élvezhetőek voltak, de valljuk be, fájt a szívünk a hazánkban fogható halfajtákra is. Nézzük, hogy most mit is kapunk a 25 eurónkért cserébe.

A természet lágy ölén... elő a botokat, kukacokat, aztán jöhet a halakban gazdag nagy fogás!

### ELŐ A KUKACOKKAL

Igen! Végre egy horgászjáték, melyben pontyokat, dévérkeszegeket, harcsákat és egyéb hazánkban is előforduló édesvízi halakat is kifoghatunk. Kezdetben egészen pontosan hét eltérő fajt tartalmaz a játék. Rendelkezésünkre áll öt európai tó, közel teljes játékok árát is megszégyenítő letölthető tartalmakat lehet vásárolni, akkor a DGEF esetében ezeket mindenképp illene majd ésszerűbb keretek közé szorítani. A játék motorjául az Unreal Engine 4 szolgál, amely helyenként nagyon szép, de érzésem szerint magas beállítások mellett nem sikerült túl jól optimalizálni. A játék erőssége viszont a „Total Cast Control" névre keresztelt bedobási és orsóhasználati kompozícióhoz, de ha úgy tartja kedvünk, „cserkeléssel" (üldözve) is megpróbálkozhatunk a part bármely részéről. Ez kombinálható akár egyszerre három bottal is. Miközben kettő az ágasokon pihenve csábítja a prédákat, a harmadikkal bátran sétálgathatunk a part mentén. Csak ne menjünk túl messze, mert ha kapás van az otthagyott botokon, akkor a harmadik sör után már nem fut olyan gyorsan vissza egy derék sportember sem.

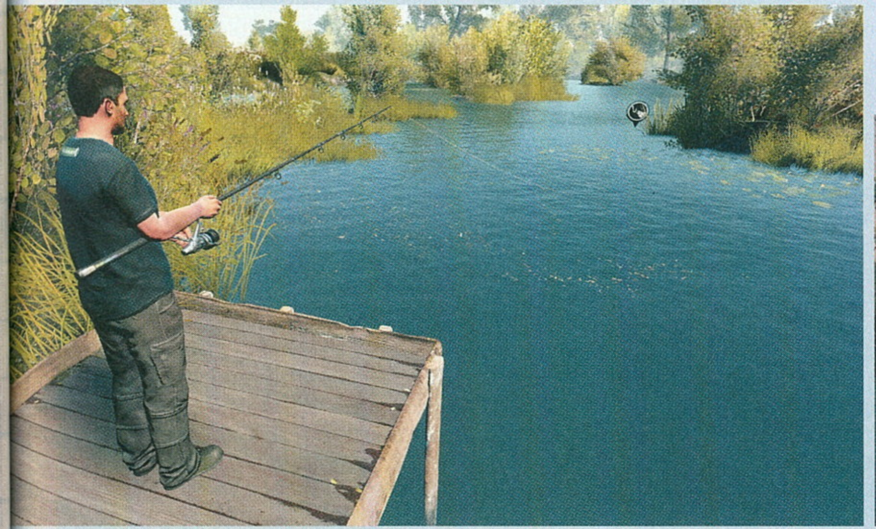
**Pecaszimulátorból elég kevés van a piacon, és az Euro Fishing láttán érthetjük is, hogy pontosan miért...**

századarabos katalógusból válogathatjuk össze a kedvünkre való szereléket, nem beszélve arról, hogy női és férfi karakterrel is „lógathatunk". Így tehát a szerény kenyérdarabos kezdéstől el fogunk jutni a bojlizásig, majd a pop-up (lebegő) csalik is bevethetőek lesznek megfelelő mennyiségű tapasztalati pontért cserébe. Fejlesztői ígéret, hogy a repertoár bővülni fog ingyenes frissítések formájában, de az én értelmezésem szerint fizetős DLC is be-becsúszhat. Ha azt veszem figyelembe, hogy a mostanában igen népszerű Fishing Planet nevű ingyenesen játszható szimulátorhoz rendszer lehet. Kontrollerrel meglepően jól érezhető, hogy mikor kell elengedni a damilt, hogy a csali olyan messze repüljön, amennyire azt mi szeretnénk.

Kellő gyakorlás viszont nem árt, mert dobtam én elegánsan magam elé, mögé, de még a túlpartra is sikerült áthajítani a csomagot, ami szerencsére nem volt veszélyes mások testi épségére. A lógatás történhet helyfoglalással, tehát karakterünk szépen maga mellé pakolja a kis cuccait, előkerülnek az elektromos kapásjelzők és minden, ami kell egy ilyen

### HA FELBŐG A SIMSON A TÚLPARTON...

Ha már a játékban nincsen, akkor én leszek a morcos halőr bácsi. A motorról már volt szó, de sajnos tényleg nem hozták ki belőle, amit lehet. A karakterek nagyon merevek, már-már robotosak, és a háttérben a fák is hajlamosak furán vibrálni. A merítőháló használata tényleg nem könnyű egy kézzel, de a játékban egyenesen rémálom. Volt, hogy már túl közel húztam halamat a parthoz, és egyszerűen nem tudtam megmeríteni, akárhogy szenvedtem vele. A teljesíthető kihívások zöme inkább idegesítő, semmint jó móka, de a távolsági dobálgatás nagyon hasznos a gyakorlás szempontjából. A multiplayer mód, azt kell mondanom, tényleg jó szórakozás, hiszen a játékosok valóban láthatják is egymást a tó körül, így téve hangulatosabbá a versengést. Minden megszállottnak jó fogást kívánok! G



**ADATOK**

KIADÓ **Dovetail Games**

FEJLESZTŐ **Dovetail Games**

MŰFAJ **szimulátor**

MULTI **van**

**GÉPIGÉNY**

Quad-Core 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 vagy hasonló VGA, 2 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Nem rossz próbálkozás, de a halászlevet nem ártana leszűrni még egyszer.

GRAFIKA: **68%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **74%**

**PRO**

Széles eszközpaletta, számunkra is kedves halfajok, na és persze nincs napijegy.

**KONTRA**

Helyenként kifejezetten csúnya grafika, butuska játékmenet és aránytalan halak.

**64%**

[ÍRTA **NAMI**] **A néhány évvel ezelőtt megjelent Guild Wars 2 egészen érdekes koncepciójával, előfizetési díj nélküli modelljével, felfedezésre építő világával sokak szívébe belopta magát. A kisebb-nagyobb bővítések után most itt a Heart of Thorns, az első kiegészítő!**

2012-ben indult a Guild Wars 2, olyan ambiciózus tervekkel, amiknek sikerében sokan kételkedtek. A végeredmény viszont magáért beszélt: egy olyan MMORPG született, ami képes volt felvenni a harcot a nagy riválisokkal, és mindezt szentháromság, hátasok és raidek nélkül. A fejlesztők máshogy közelítették meg a szintezést is, és úgy döntöttek, hogy felesleges azzal szívatni a játékost, hogy valaki hamarabb lőtt a vadra, mint ő, hogy lemarad a questmobról, mert nem ért be időben a party invite, vagy amire odaér a vasérchez, már nagyban bányássza azt valaki más. A Guild Wars 2 ennek a szöges ellentéte lett: itt örül az ember, ha más is ugyanott questel, mint ő, itt nem ugyanazért a kődarabért megy a harc a hegyoldalon, és a holy trinity hiánya miatt a dungeonökben is barátságosabb a hangulat. Alapjaiban egy jóval kedvesebb, segítőkészebb és megbocsátóbb közösség vár a GW2-ben.

**ADATOK**

KIADÓ
**NCsoft**

FEJLESZTŐ
**ArenaNet Inc.**

MŰFAJ
**MMORPG**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**World of Warcraft**
2004 (BLIZZARD)

**Guild Wars 2**
2012 (NCSOFT)

Ráadásul a folyamatos csiszolás sem maradt el: kezdetben kéthetente jelentek meg új patchek, amik tartalmi bővítéseket és GUIfinomításokat egyaránt tartalmaztak. Immáron új helyen gyűlnek a miniatűrök és a ruhaszettek, bekerült a Fractals of the Mists, mint end game PvE tartalom, és a megszerezhető legjobb geart immáron nem exoticnak, hanem ascendednek hívják. Jó MMO-hoz híven pedig hemzseg a játék a szezonális eventektől. Az új kiegészítő megjelenésekor például a halloweeni parádé kellős közepében találhatta magát az egyszeri játékos, hogy még véletlenül se unatkozzon – és persze elcsábuljon néhány igen vagány, fizetős kozmetikai kiegészítőre is.

A gyakori patchelgetést később a lassabb fejlesztés váltotta fel, két komolyabb csomaggal bővült még a játék, ami tévésorozatot imitálva hivatott a GW2 történetét folytatni: a Living World Season 1 és 2 feladata nem más, minthogy az alapjáték történetét összefűzze a kiegészítőjével. Nagy kár viszont, hogy aki lemaradt az első szezonról, az már csak a kettest tudja bepótolni, és csak úgy, ha külön fizet érte – ez ugyanis sem a kiegészítőnek, sem az alapjátéknak nem része. Ezzel persze kisebb csorba esik a történeten és a Guild Wars 2 rendkívül barátságos hangulatán, mert itt tényleg semmi olyan vásárlásra nem kötelez a rendszer, ami nélkül mondjuk, nem tudnál PvP-zni vagy Fractalt nyomni. Minden külön fizetős tartalom kizárólag a karakterek megjelenését érintő cuccokra korlátozódik (amik persze elég impozánsak, hogy elég nehéz legyen ellenállni a csábításnak), vagy a kényelmet érinti, mint az inventorybővítés, aranyvásárlás vagy hely egy újabb karakternek.

A fizetős Living World viszont olyan, mintha kispóroltak volna valamit a játékból, aminek benne kéne lennie, ami némi keserű ízt hagy az ember szájában. A kérdés már csak az, hogy elég tartalmas-e a kiegészítő ahhoz, hogy kimossa ezt onnan, és a nap végén a hiányosságokra vagy a bőségre helyeződik-e a hangsúly?

## MENNYIRE INGYENES?

A megjelenés előtti hetekben állt át a Guild Wars 2 a totálisan free-to-play modellre, ami viszonylag barátságos a felhasználókkal – de ne feledjük, az eredeti GW2 is folyamatosan hozta a pénzeket az ArenaNetnek a fizetős ruháival vagy a gemekből vásárolható extrákkal, így nem volt okuk a túlzott szigorúságra. A felhasználók elsődlegesen olyan limitációkkal szembesülnek, amik a gold farmerek, botozók életét hivatottak megnehezíteni: kevesebb kommunikáció, limitációk az aukciós ház használatát illetően, később érhető el a főváros (szintén spam- és teljesítmény-okokból) – és nem kapsz napi bejelentkezési jutalmakat sem. Arra azonban a free-to-play verzió tökéletesen elég, hogy megismerd az alapjátékot a kiegészítő megvásárlása előtt.

**YOU ARE PREPARED!**

Játékosok milliói szoktak hozzá az évek során ahhoz a forgatókönyvhöz, amit a World of Warcraft írt meg és folytatott az első kiegészítője óta. Növekszik a szinthatár, vadiúj helyszínek, ellenfelek, pár új frakció, új játszható faj és/vagy kaszt, és úgy egyébként minden bővül – az eddigi gearedet pedig úgy ahogy van, dobhatod a kukába (vagy a bankodba, ha nosztalgiázni szeretnél). Logikus, hogy ez az elvárás a GW2-vel szemben is, ám az ArenaNet úgy döntött, hogy ők márpedig nem állnak be kemény munkával szerzett geared. A Guild Wars 2 nem teszi ezt a játékossal, sőt inkább jutalmazza azokat, akik a három év alatt kiszedték a full ascended geart: ők ugyanis jóval nagyobb eséllyel indulnak a kiegészítőben debütáló raideken és könnyebben vehetnek minden akadályt.

Felmerül a kérdés, hogy ha nincs megnövelve a szinthatár, de még a gear power level sem növekszik meg drasztikusan, akkor mégis mit csináljak? Vagy helyesebben: minek? Az ArenaNet válasza erre a

**Ha idáig megszámlálhatatlanul sok órát töltöttél a Guild Wars 2 mellett, az új kiegészítőnek hála megszűnik az életed.**

a sorba. Itt nincs új szinthatár, nem lettek bevezetve a mountok sem, és ami a legfontosabb: nincs gear reset. Bizonyára sokan láttak már olyan karikatúrát, amelyen két ork látható: az egyik remekül kinéző páncélban, a másikon pedig ugyanaz az ork kvázi bohócruhában a WoW aktuális kiegészítőjének launch napján – mert itt kérem szépen még a rohadó disznó szájából kirángatott UV-zöld sapka is többet ér, mint a mastery pontok bevezetése. Az új helyszín Magus Falls, aminek teljes felfedezéséhez elengedhetetlen, hogy ezeket a pontokat megszerezd. Ez a zóna ugyanis olyan metroidvania-jellegű elemekben dúskál, amik miatt a kezdő és a már sok-sok mastery ponton ülő játékos egészen másképp közlekedik rajtuk. A mastery pontok elég egyszerűen működnek: elegendő pont megszerzése után új képességek válnak elérhetővé a karakter számára. Ilyen például a gliding, avagy a szelek szárnyán való repülés képessége (és most joggal juthat sokak eszébe az Aion), a dzsungelben nővő vadgombák helyes használata, vagy a Magus Falls zónában őshonos teremtményekkel való beszélgetés képessége.

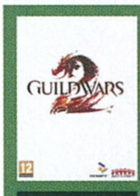
A kiegészítő új helyszíne lényegében a mastery rendszernek a fényében született – viszont az, hogy ez mennyire szerencsés döntés, az már kérdéses. Ugyanis ha úgy látogatunk el a dzsungelbe, hogy ezzel nem vagyunk tisztában, akkor rendre zsákutcákba futunk majd bele, olyan titkok előtt leszünk kénytelenek visszafordulni, amelyeket még nem érhetünk el, mert egyszerűen nincs elég mastery pontunk. Azok pedig,

Bár üzleti modell terén az ArenaNet alkotása jóval barátságosabb a konkurenseknél, igazán nagy pillanatokkal találkozhatunk benne.

aki úgy állnak neki Maguuma dzsungelének, mint egy könnyed grindnek, amit majd day one kimaxolnak, azok csalódni fognak. Ez az őserdő óriási, többszintes, kegyetlen hely, ahol nem lehet darálni a mobokat, nem lehet ész nélkül futkosni, hogy majd csak lesz valami. Ez egy olyan hely, ahol oda kell figyelned, hogy merre mész tovább, és követned kell a fő történeti szálat is, mert szükséged lesz az ott elérhető plusz pontokra is. Minél több pontot szerzel, annál könnyebbé válik majd az életed a dzsungelben és persze annál több helyet fedezhetsz fel. A jutalom pedig nem marad el: ha ügyesen közlekedsz sok-sok eventet foghatsz ki magadnak, amik egyre grandiózusabbak lesznek, ha követed őket.

Az új helyen pedig már Outpostok is találhatók: ezek olyan, a térképen is jelzett csomópontok, amelyek a komolyabb, akár 45–60 percesre nyúló eventsorozatok kezdőpontjai. Ha sikerül elcsípni az indulást vagy időben becsatlakozni, akkor grandiózus meta-eventek részese lehetsz. Továbbra is nagyszerűen teljesít a GW eseményrendszere, ami bőségesen megjutalmaz minden résztvevőt, és ügyesen leplezi a végtelenbe nyúló grindfesztivált. Mert ha egy kicsit is elvonatkoztat az ember a körítéstől, akkor látható, hogy nagyon jók és élvezetesek ezek az eventek, no meg az, hogy a küldetésekért nem kell rohangálni, ám ettől függetlenül bizony rengeteg küldetést kell teljesíteni, és temérdek ellenfelet kell leméészárolni ahhoz, hogy legyen belőlünk valaki. Az MMORPG zsáner eme elemétől tehát egyáltalán nem lett felszabadítva a Guild Wars 2, így azok számára nem is lesz élvezetes a játék, akik gyűlölik ezt az aspektust.

Korábban az írtam, hogy a mastery pontokat mintha csak az új hely kedvéért találták volna ki, viszont tévedés lenne azt állítanom, hogy a mastery csak az új hely szolgálatában áll. A készítők nem feledkeztek meg a korábbi helyszínekről sem, és ügyesen




89%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

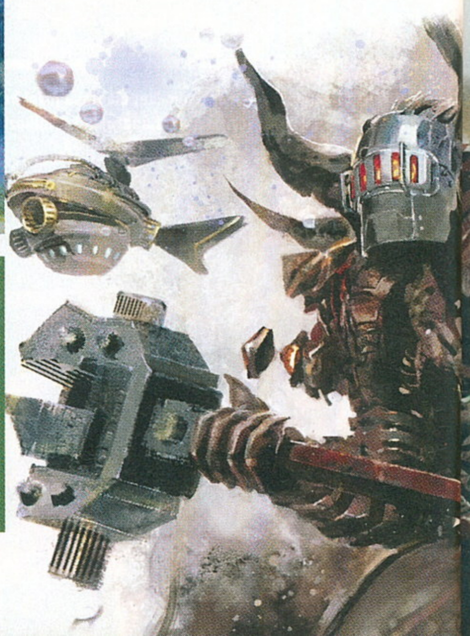
www.pcguru.hu/teszt/guildwars2

integrálták a mastery rendszert a játék egészébe (és nagyon úgy fest, hogy ezt a rendszert szeretnék bővíteni és továbbvinni a fejlesztők a későbbi kiegészítőkben).

Az egyébként nem karakterhez, hanem accounthoz kötött mastery rendszernek két része van: az egyik a Heart of Maguuma régióhoz, a másik pedig Central Tyria régióhoz kapcsolódik. A Heart of Maguuma csoportban találhatóak azok a képességek, amik az új helyszínhez köthetők: itt nyitható meg az ereszkedés, a gombákról való ugrálás vagy az új fajokkal való beszélgetés képessége. A Central Tyria csoportban általános bónuszokat nyithatunk meg: fuss gyorsabban a fővárosokban, több XP jön, ha craftolsz, gyorsabban újraéleszhteted társaidat, és még sok más finomság.

### ÚJ BŐRBEN A RÉGI KASZTOK

Felmerül a kérdés, hogy amennyiben nincs szinthatár, a mastery pedig univerzális (tehát választott kaszttól függetlenül mindenki ugyanazt szerezheti meg), akkor új képességekre se számítsak a kedvenc karakteremmel? Az ArenaNet erre is



Izzasztó vagy nem izzasztó, előbb-utóbb minden szörnyet le kell gyűrnünk, ha igazi legendává akarunk válni.

felkészült: 80-as szinten minden kaszt egy új specializációt választhat magának, ami teljesen új perspektívát ad az adott karakternek, sőt kvázi egy másikat csinál belőle.

Így lesz az íjász Rangerekből botos Druid, a közelharci Guardianból íjász Dragonhunter, vagy a törékeny Thiefből botot használó Daredevil. Igen, minden kaszt egy új, eddig számára elérhetetlen fegyverhez fér hozzá, ami a Guild Wars 2-től jól megszokott módon teljesen új képességeket jelent. Az új specializáció használata pedig egyáltalán nem kötelező, ha továbbra is íjászkodni szeretnénk a Rangerünkkel, arra is van megfelelő mód. Az új kiegészítőhöz ezúttal egy teljesen új foglalkozás is dukál: a Revenantok letűnt idők nagy legendáinak képességeit és tudását idézik fel, ami persze a játék során nem mást jelent, mint hogy jól szét vannak osztva az F-gombokra a megtanulható stance-ek, amik a kiegészítő képességeket nagyban meghatározzák. Lehetsz gyógyításorientált, offenzív vagy fullosan tankolgató – talán csak az agresszív varázshasználat nem tartozik a Revenant főbb opciói közé. De ez nem gond, hiszen nyers varázslóból volt már elég, így az elsődlegesen közelharci, esetleg Thor módjára pörölyt dobáló Revenant üde színfoltot képvisel a kasztok palettáján.

### VÉGJÁTÉK

Rengeteg játékos panaszkodott arra, hogy nincs elég PvE kihívás a játékban. Ezek a kérések most meghallgatásra leltek az ArenaNetnél. A nehézséget már az új régióban érezhetjük, emellett pedig bekerült a játékba az első raid is. Mármint: be fog kerülni.

A terv ugyanis az, hogy a raidekhez még nem hozzászokott GW2-közösséget szépen folyamatosan szoktassák hozzá az új PvE tartalomhoz, ami azt jelenti, hogy pár hét múlva válik elérhetővé az első szárny, majd a második, és így tovább. Raid nehézségű bossokat már most is lehet próbálgatni: több meta-event végén találkozhatsz olyan ellenfelekkel, amik sok próbálkozást és odafigyelést igényelnek mindenki részéről, nem lesz elég a számbeli fölény. Ami szintén a raid bossokhoz szeretné szoktatni a játékosokat, az a Guild Halls. A guildeknek először is el kell foglalniuk a termet (ami inkább egy külön térkép), amihez sok szörnyet és főellenséget kell legyűrni. A teremben ezután összegyűlhet a nép, épületekkel lehet bővíteni, amik a guild boldogulását segítik a jövőben (például speciális nyersanyag bányászatát teszik lehetővé). Végül pedig a PvP sem lett elfelejtve: egy új játékmóddal (ez a Stronghold, ami sokkal inkább egy Alterac Valley, mintsem MOBA) és egy új WvW mappal bővült a kínálat.

### JÖTTEM, LÁTTAM, MARADNÉK

A Guild Wars 2-t egy olyan MMORPG-ként üdvözölhettük, ami képes volt szakítani néhány begyepesedett szokással, kidobta a klasszikus felvevős-letevős küldetésmechanikát az ablakon és nem büntetett meg azért, ha ugyanazon a helyen questeltél éppen, mint valaki más.

Nem csoda, hogy az ArenaNet a kiegészítőt is másképp képzelte el, mint ahogy ahhoz a közönség az MMORPG-k esetében hozzászokott. Egy újfajta, szinthatár és gear reset nélküli kiegészítő, ám ettől függetlenül mégis óriási tartalomcsomag lett a Heart of Thorns, ami gondolt a játék összes aspektusára, a meglévő kasztoktól az új helyszín komplexitásán át egészen a PvP-ig.

Összességében azt mondhatjuk, hogy a Heart of Thorns egy nagyon tartalmas kiegészítő, amivel az új játékosok és a veteránok egyaránt jól járnak.

## ÉRTÉKELÉS

NAMI

### GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.0 GHz vagy AMD Athlon 64 X2, 2 GB RAM, GeForce 7800 / Radeon X1800 VGA, 35 GB HDD

A kiegészítő minden szempontból felpezsdíti az alapjátékot, nagyon üde színfolt az MMO-k világában.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

### PRO

**Átgondolt extrák, még mindig élvezetes játékélmény, jó hangulat.**

### KONTRA

**A kiegészítő kicsit döcögősen indul, teljesítményproblémák itt-ott.**

# 90%

## TIPPEK, TRÜKKÖK

### ÜGYELJ A SORRENDRE!

Fontos tudni, hogy a mastery rendszerben te választhatod ki, hogy milyen sorrendben akarod megnyitni az új képességeket. Nem erőltet semmit a játék, pár dolgot azért érdemes figyelembe venni: az új helyszínen a gliding megszerzésével kell indítani, utána pedig a gombaugrálással, mert ezek elengedhetetlenek a boldoguláshoz! A régi helyszíneken szerezhető mastery pontoknál nincs ilyen durva megkötés.

### ÉSSZEL, NE ERŐVEL!

A kiegészítő új helyszíneiben könnyű elveszni, ha nem tartozol a türelmesebbek közé. Az új helyszínek gyakran csak a létező őrhelyek eventben történt megvédése után jelennek meg, így a veszett rókaként való körözés helyett inkább farmolgass picit türelmesen, és azonnal csapj le, ha a térkép eseményt jelez! Ha pedig ez sem vezet sikerre, akkor érdemes előrehaladni picit a történetes módban is.

### ROSSZ SZOKÁSOK

A Guild Wars 2 egyik legérdekesebb eleme, hogy tulajdonképpen a grindelés hozza a legkevesebb tapasztalati pontot, jutalmat – ez pedig a kiegészítőre hatványozottan igaz. Olyan több fokozatú eventek vannak, amiket érdemes végigtolni, de egy sima NPC, vagy játékos feltámasztása is többet érhet karakterednek, mint egy arra járó szörny legyőzése. Ebbe a mentalitásba bele kell rázódni – de nagyon megéri!

### MELYIKET SZERESSEM?

Új játékos vagy, és nem tudsz választani a kasztok közül? Van egy trükk, amivel könnyebbé tehet a döntést. Hozd létre a karaktert, gyűrd le a nyitást, majd ugorj be a PvP Lobbyba! Itt minden karakter egyenlő esélyekkel eshet egymásnak, ami azt is jelenti, hogy hozzáférsz az összes képességhez, és kipróbálhatod a különböző specializációkat is. Ha pedig alapból csak a PvP érdekel, akkor isten hozott, a legjobb helyen jársz!

### GEARING UP

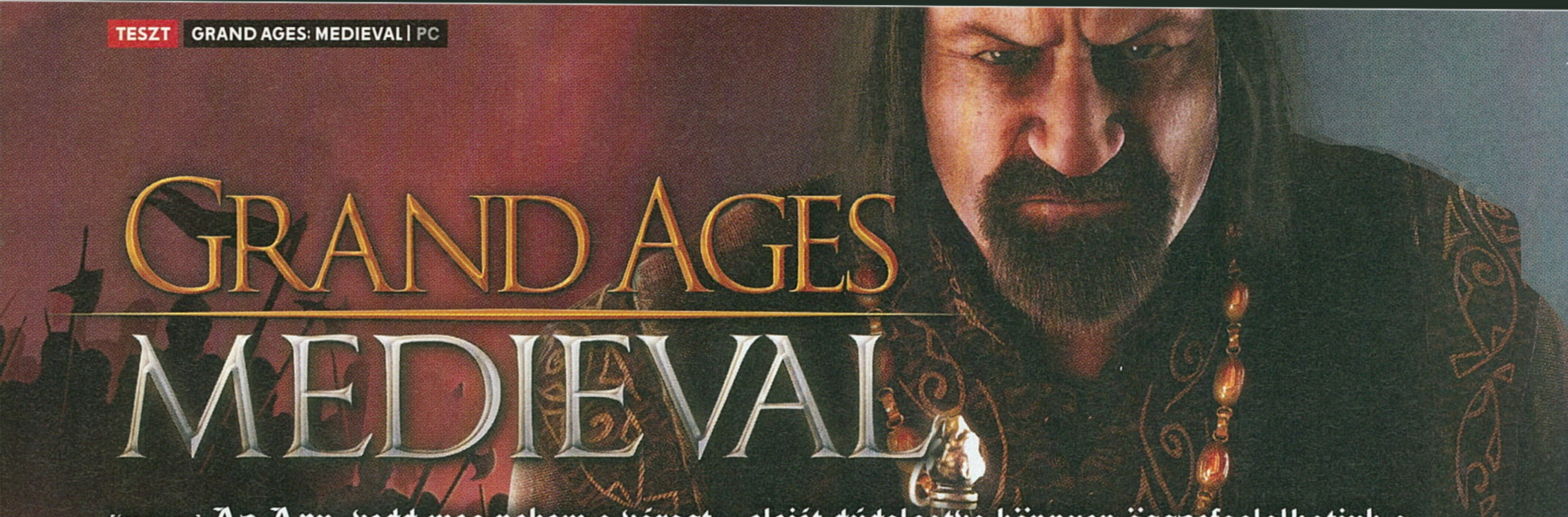
Mivel a kiegészítővel beköszöntő raidek nem fognak superior lootot dobni, de még legendary tárgyból is került bele olyan, aminek lényege, hogy kemény munkával bárki megszerezheti, ezért ezen sem kell stresszelned magad többé. Az ascended gear kigyűjtésének legjobb módja a Fractals of the Mists lesz, és persze a nyersanyag vagy currency grindelés, hogy megvedd vagy lecraftold magadnak a geareket.

### STANDARD, ULTIMATE?

A Standard azoknak jó, akik a lehető legolcsóbban szeretnék upgradelni a free-to-play accountjukat. A Deluxe nem a kozmetikai kiegészítői miatt csábítóbb ennél, hanem a bónusz karakterhely miatt, amire nagy szükséged lehet. Az Ultimate Editionre csak akkor lesz szükséged, ha szórni szeretnéd a kristályt az in-game boltban fizetős tartalmakra, mint a jól kinéző rucikra, szárnyakra vagy éppen aranyra.

### CRAFTOLJ OKOSAN!

Egyszerre csak két foglalkozásod lehet aktív, ami azt jelenti, hogy érdemes alaposan megfontolni, hogy választott karaktered milyen fegyverekre, milyen tárgyakra fog támaszkodni, a craftolást pedig ennek megfelelően űzd. Fontos adalék, hogy vannak szakmák, amik erősen hasonló nyersanyagigényekkel rendelkeznek, ezek egyszerre való felvétele pedig csak azoknak ajánlott, akik tudják is, hogy pontosan mit csinálnak.



# Grand Ages Medieval

[ÍRTA TIKA] **Az Apu, vedd meg nekem a várost... elejét dúdolgatva könnyen összefoglalhatjuk a Kalypso Media új játékának a lényegét: kalmárkodj, gyűjtsd a lét, és vedd meg zsebből a világot... Amúgy a birodalom építése címén házaljuk végig a középkort, Bizánctól Varsóig mindenhol bekopogunk, és ahol nem adakoznak, oda jöhetnek a katonák.**

Először is merüljünk kicsit el az előzményekben, nos, a Grand Ages: Rome címet 2009-ben a bolgár Haemimont prezentálta, útját pedig az Imperium Romanum és a Glory of the Roman Empire játékok taposták, – a stúdión belül ezek egyébként egy sorozatot is alkottak, és a hajdani Caesar városépítő elemeit idézték fel/nyúlták le, kinek hogy tetszik. A Medieval viszont a Gaming Minds munkája, ez a német fejlesztőcsapat szippantotta fel annak idején a megszűnt Ascaron dolgozóit. És az Ascaron miről volt híres? Naná, hogy mindenkinek a Sacred ugrik be, pedig most a Port Royale- és a Patrician-sorozat az érdekes, ugyanis az új Grand Ages is erre a kereskedős, üzleti vonalra állt rá. Tehát a Rome és a Medieval nem rokonok, előbbi városépítő szimulátor, utóbbi viszont inkább egy grand stratégia, ahol a birodalom építése kufárok kezébe került.

A birodalomépítéshez tér kell, ezt a 20 millió négyzetkilométernyi területtel rendesen oda is pakolták, gyakorlatilag a teljes európai kontinens, sőt a Közel-Kelet és a Kaukázus is belefért. 1050-ben aztán az iménti helyszínek egyikén alapítunk egy kisebb települést, és a kezdéshez a kampány, valamint a sandbox ágazat mellett akad egy nyolcfős multiplayer is, már ha valaki gyors öngyilkossághoz készülődne, és ehhez még nézőkre is vágyik. A játék ugyanis baromi egyszerűnek tűnik, adott a település, ahol a földrajzi helyzettől függően kiválaszthatsz a 20 féle termékből ötöt, és ezt termeled látástól mikulásig, majd a felesleget elvagonírozod a szomszédba, hogy szaporítsd a készpénzállományt. Közben kreálhatsz egy útépítő brigádot, és egyetlen telepest, aki újabb várost tehet le, majd az új városban megint újabb figurákat vehetsz, és bőszen házalunk tovább a portékákkal. Ennyi? Hogyne, én is azt hittem, így a Bizánc környékén elinduló, amúgy ölég szerethető történettel megáldott küldetésláncnak például négyszer szaladtam neki. A csőd volt az útitársam, vagy jobb esetben sikerült egy stagnáló birodalmat összeütni, ami nevetséges bevételeivel már az első komolyabb kihívásnál megroppant. Aztán leesett a tantusz, miszerint a növekedéssel együtt jár a kereslet-kínálat változása és ezen a banánhéjon könnyű elcsúszni, hogy a szűkülő piacokról, valamint az export-import kihatásairól már ne is beszéljek. Na, itt gondolom, sikerült elveszíteni az olvasók felét..., ha mégsem, akkor annyit hadd áruljak el, hogy ez a játék legzseniálisabb része, és ha ezt megérted, akkor a játék menthetetlenül beszippant.

Az gondolom nyilvánvaló, hogy az 5 termék-/városkorlátozás miatt mindenki behozatalra szorul a másik 15 cuccból, a luxuscikkekből - sózott hús, ruhanemű, díszek - kevésbé, a mindennapi fogyasztásra szánt gabonából pedig ajánlom, hogy mindig legyen valamenynyi, mert az éhezés az egyik leggyorsabb út a leépüléshez. A többi egyszerű matematika, ahogy növeljük a termelést, egyre több polgárunk (dolgozó) lesz, nő az adóbevétel, de a fogyasztás is. Persze reflexből mohóvá válunk, mihelyst látjuk, hogy a szomszéd kétszeres áron viszi a sört, és rögtön újabb szinteket pakolunk a főzdére. A piac viszont nem így működik, az első néhány szállítmány feltölti a kiürült környékbeli raktárakat, aztán jön a pofára esés, majd a recesszió, és otthon ránk rohad a sok nedű. Visszavesszünk a sörből, de ekkor meg a gabona száll el - a sörfőzés alapanyaga, itt is csökkentjük a termelést, erre a városokból lelépnek a hajdani farmerek és sörfőzők, akik rendszeres fogyasztóként a másik 18 ágazat terményeit felszippantották. És megindul a lavina. Vékony a jég a jól működő piacgazdaság és a csőd között, miközben azt sem árt figyelembe venni, hogy a külföldi piacokon eladott áruk a közvetlen riválisokat látják el nyersanyagokkal. Remélem, látszik a profizmus, ugyanis néhány egyszerű elemből a német cég megcsinálta a majdnem tökéletes kereskedelmi szimulációt. Az árrések és a földrajzi távolságok függvényével lehetett volna még dolgozni - nem véletlenül hajtották az eleink is az osztrák, lengyel piacokra a jószágot, a fogyasztói dinamika folyamatos változása viszont példaértékű.

**ADATOK**

KIADÓ
**Kalypso Media**

FEJLESZTŐ
**Gaming Minds**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Victoria II**
2010 (PARADOX)

**Tropico 5**
2014 (KALYPSO MEDIA)

### LYUKAK A CSILLOGÓ PÁNCÉLON?

Valamit azért nem árt tudni, mielőtt sikítozva elindultok a pénztár felé, tehát a

Mire vágynánk leginkább egy csendes kis faluban? Bordélyházat nem annyira, de pékséget és ivót mindenképpen érdemes felhúzni.

## TIPPEK, TRÜKKÖK

### BORT, BÚZÁT, BÉKESSÉGET

A három alapvető dolog, a fa, a tégla és a gabona mindenképp kell az első városba. A következő települések helyszíneit pedig tematikusan válasszuk (settler kiválaszt és ALT gomb), például a gyümölcs, hal, bor trió jó együtt, aztán a méz, gabona páros (ide később cukrászat és sörfőzde), vagy a szén-, vas-, agyag-lelőhelyeknél a fazekas és fémáru telepedhet meg, a fa és só a húsüzemmel alkot egységet.

### SÓÓÓT VEGYENEK!

A kereskedők útvonaltervezésénél (Plan route) nálam az vált be, hogy az első város köré (ezt jelöljük I-sel) építettem minden új települést (2,3,4), és a konkrét route az I-2-I-3-I-4-I volt, plusz egy idegen piac. A következő kereskedő ugyanezt az útvonalat kapta (időben elcsúsztatva), csak egy másik külországi célponttal a végén, és így tovább. A kufárokat egyébként Balanced (alapbeállítás) módban futattam.

### INGET-GATYÁT KIBONTANI

A fejlesztés alatt semmi máshoz ne nyúljunk, amíg a Production fül alatt az összes új terméket fel nem oldottuk. Aztán jöhetnek ugyanitt a termelésfokozók, ám vigyázat, az új gabonatermelő és bányászati módszerek azonnal felfuttatják az ágazatot (túltermelés). Van még egy dolog, amit a középjáték előtt meg kell kaparintani, s ez az Infrastructure ágon a Church architekture – a város csak ezzel bővíthető egy szint után.

### VIGYÁZÓ SZEMETEK...

Minden település lapján a jobb alsó sarokban a Balance részt továbblapozva ott lesz az adózás, az automata üzemmódot rögtön kattintsuk is be. Majd az All towns részhez felül navigáljunk el, amely megmutatja, hogy hogyan állunk birodalmi szinten az egyes nyersanyagokból. A lényeg, hogy minden mutató a fehérben legyen, termékenként vagy a raktárkészlet, vagy a fogyasztás-termelés (+/-hordó) pluszt mutasson.

### NEMZETI ÖSSZTERMÉK

Még mindig All towns, szóval ahol barna a mutató (hiány van), keressünk egy a termelésben érdekelt várost, tegyük fel, hogy a cukrászatot kell bővíteni, nos, ez a gabonatermelők és mézkészítők számának az egységnyi növelésével indul (ezek adják az alapanyagot). Kezdetben egy-két ágazatnál egyszerre ne bővítsünk többet, és a felvett dolgozók miatt máris nézhetjük újra az All towns élelmezési és egyéb sorait.

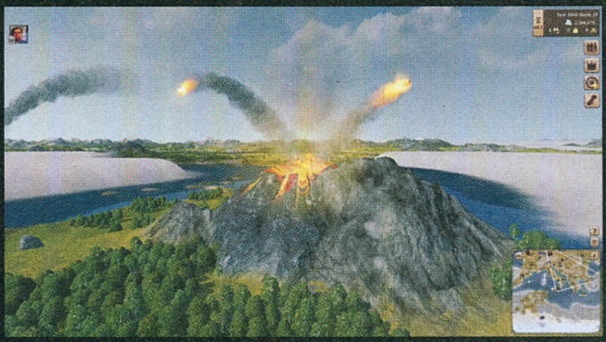
### TÚLTERMELÉS - INFLÁCIÓ

Hogyan lehet hirtelen megszabadulni 400 hordó haltól?! Nos, a várospanelen az Inn (fogadó), mármint ha meg van építve, ad egy cserelehetőséget, hogy luxuscikkekre átpattintsuk a többletet. Sajnos ez nem mindig él, ilyenkor jön jól, hogy az idegen városok diplomáciájában az Offer rész alatt is elsüthetjük a készlet nagyját, legrosszabb esetben egyszerű szimpátiára, vagy valamilyen egyezményre elpazarolva.

### JÓL MEGRAKOTT SZEKÉR

Az utak fejlesztése okos ötlet – gyorsul a kereskedelem, s időnként persze minden kereskedőre kattintsuk rá, aztán ahol piros felkiáltójelet látunk alul a kapacitásnál, az egyik városunkban bővítsük a szekerek számát (Inn - Chart fül, legyárt). A felderítőkre és a katonákra pedig vigyázzunk, ha nagy a veszteség Flee (nyúlcipő) gomb, irány a laktanya, és ha feltöltődött a létszám, mehet újra vissza csatázni.

kereskedelem nagyszerű, de a diplomácia például már nem annyira, a hadviselés meg úgy en bloc förtelmes. A két lehúzó ágazat szapulása előtt azt mindenképp ismerjük el, hogy a táj megjelenítése egyáltalán nem rossz. A teljesen 3D-s európai domborzat ideális a valós időt hetekben lepörgető játékmenethez, ám történelmi hűségről szó nincs - ezt mondjuk nem is kéri számon senki, ergo nincsenek országhatárok, és hol volt még 1050-ben Budapest (úgy 800 év hibádzik, bár ha Széchenyin múlik, akkor ma Honderű néven ismernénk a fővárost). Szóval néhány korabeli nagyváros imitációjával kell beérnünk, a hézagokat pedig mi pótoljuk ki, oly módon, hogy az új települések alapításánál a helyszínnek megfelelő városnevet dobja fel a játék. Nyilván előbb-utóbb kontaktusba kerülünk a szomszédokkal, és itt jön a képbe a diplomáciának csúfolt licitháború. Tízezret ajánlok Zágrábnak az átutazási jogokért, amit a megjegyezhetetlen nevű polgármester (a neveknél csak az arcok idétlenebbek) röhögve elutasít, húszezer pénz már betalál, egyből szimpatikusabb leszek, ugyanenynyiért kereskedelmi egyezményt is kötünk, sőt addig nyomhatom a fizetőeszközt a képébe, amíg el nem adja az egész várost. Értsd szó szerint, tokkal-vonóval megvehetsz egy várost. Köszi, ez aztán a cizellált megközelítése a nemzetközi kapcsolatoknak... A hadsereget látva pedig Clausewitz biztos megfordul a sírjában, elvégre bár maga az alapötlet, a fejszés, íjas, kardos kompániák képzésével még nem elvetélt ötlet, ahogy a nagy és folyamatos fenntartási költség sem, de az évekig tartó csaták és ostromok, ahol ömlesztve beküldjük a darálóba a tömeget, aztán csak várunk, várunk és várunk a végeredményre, eléggé lelombozóak.



**Gazdasági szimulátorként egy szavunk nem lehet rá, de külseje és gyenge háborúi miatt kifejezetten haragszunk a játékra.**

A katonásdi azért sem jött be, mert az elfoglalt városok egy másik kereskedelmi kirakós darabjai, tehát szinte sehogy sem passzolnak a miénkbe. Bontsuk vissza a termelési ágazatokat (ilyet is lehet)? Akkor inkább építek egyet a nulláról, oda, ahová én szeretném... Mindenesetre ez a rész nem igazán lett kiérlelve. Nem úgy a véletlenszerű események. Vulkánkitöréstől az erdőtüzeken át a gyakori viharokig tényleg szép és ötletes jelenségek mutatják be, hogy természet anyánk is ott dolgozik a háttérben, sőt a városainkban rendszeres vendég a pestis, szóval a katasztrófa részlegre nem lehet panasz. Ez újabb jó pont a változó üzleti modellhez, hisz a fejlődést jelző mutató bánatos kókadozása itt csapódik le, amit meg a másik oldalról a városokban kompenzálhatunk 8 különböző épülettel. Teszem azt az egyházi részlegben (templom) akár fesztiválokat is rendezhetünk, szóval a dögvész utáni eszem-iszom igazi búfelejtő. A külföldi fórumokat olvasgatva a kereskedők beállításain fortyog a legtöbb vita, nevezetesen városonként egy darab ilyen úriembert kapunk, aki a kis szekerével ingázva szállít javakat az egyik helyről a másikra. Nos, egyes vélemények szerint a töketlen banda béna üzleteket csinál, mások szerint meg nem. Az igazság valahol félúton van, rengeteg múlik a tervezésen - szinte minden mutatót be lehet lőni, mikor mit, hol vegyenek, de a profitszerzés mellett ugyanolyan fontos, hogy mozgásban tartsák a helyi ipart is. És aki nem érez rá a beállításokra, az megszívja...

### SZIGORÚAN CSAK KALMÁROKNAK!

Az első tapaszok után találkoztam a játékkal, tehát jó sok hajszálat megspóroltam - állítólag ordas bugokat gyomláltak. Dicsértem a domborzatot, de azért lehetőleg ne nézzük nagytotálba a városokat és a katonákat, mert beleborzadunk, előbbiek szépek, de tök egyformák, utóbbiak meg sok kis paca egy zászló alatt. A kezelőfelület mondjuk, hogy múlt századi, a játékban szereplő arcoktól pedig nem tudtam, hogy sírjak, vagy nevessek. Gazdasági szimulációként szerethetjük, elvileg ez a lényeg, nemde?!

### ÉRTÉKELÉS

TIKA

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E8000 vagy hasonló AMD CPU, 2 GB RAM, GeForce GTS 450 vagy hasonló VGA, 5 GB HDD

Kedves kis alkotás, látszik, hogy a német fejlesztők nem kezdők az adok-veszek kategóriában, ugyanakkor a háborús részt el lehet felejteni, és a látványra még gyúrni kellene.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**

**Szerethető történet plusz sandbox mód, pöpec gazdasági rész, ami birodalmi szinten is jól működik.**

**KONTRA**

**Egyforma városok, ronda és idióta háborús rész, a diplomácia sem penge, és azok az arcok...**

**73%**

# WARHAMMER THE END TIMES VERMINTIDE

[IRTA BÖJTÖS]

**VALAHOL MEGSZÓLAL EGY KÜRT, KIS CSAPATUNK PEDIG EGYBŐL ÖSSZEREZZEN A HANGRA, MELY VÉSZJÓSLÓ, BALJÓS ELŐJELE EGY MINDENT ELSÖPRŐ TÁMADÁSNAK. A PATKÁNYOK ROHAMA MELLÉ FUJTATÓ, ZÖRGŐ ŐRJÁRAT FUT BE, MIKÖZBEN KÖZÉNK CSAP EGY ÓRIÁSI OGRE. ÚJABB VÉRREL ÉS HALÁLLAL TELI NAP VÁR RÁNK A VERMINTIDE VILÁGÁBAN.**

Hatalmas hála mindazoknak, akik kivették részüket a Warhammer univerzumának megalkotásából. Bár szeretem a fantasyt is, azt azért le kell szögezni, hogy a 40K világa maga a megtestesült tökéletesség az óriási, robosztus épületek gótikus stílusával, a brutális páncélokkal, koponyákkal, vaskeresztekkel és egyéb látványos díszítésekkel. A Games Workshop pedig láthatóan odafigyel a franchise-ra, ami nem adja magát annyira könnyen: szinte csak minőségi, könnyen megszerezhető képviselői születnek meg ennek az egyedi, végtelenül hangulatos brandnek, ami többnyire a stratégiai, taktikai műfajokban jeleskedik, bár vannak kiemelkedő akció-orientált szüleményei is (mondjuk a Space Marine). Nem meglepő, hogy kockáztatni nem is nagyon szokott az anyacég, a virtuális csaták résztvevőinek felfegyverzését és csatasorba állását szigorú szemmel figyeli, ezzel a bevált taktikával pedig első látásra eléggé szembement a Vermintide, hiszen egy belsőnézetes, kooperációra kiélezett kaszaboldát sejtetett a program már az első bemutatók óta, miközben a kormányt egy olyan svéd csapat ragadta meg a Fatshark képében, amely idáig nem sok maradandót alkotott, sőt az általuk készített Escape Dead Island 2014 egyik legnagyobb csalódásának bizonyult.

Na de visszatérve eredeti témánkra: a Vermintide a fantasy-vonalat erősíti a közkedvelt univerzum feldolgozásai között, méghozzá részben igazán egyedi módon, elvégre mind a taktika, mind a stratégia messzire lett űzve a kimondottan akciódús produkcióból, ami ezen kívül a rendkívül hálás End Times témáját dolgozza fel.

A légiós őrjáratok látványra és páncélukat tekintve elég ijesztőek, de csapatmunkával hamar elkenhetjük a szájukat.

**ADATOK**

KIADÓ **Fatshark**
FEJLESZTŐ **Fatshark**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

**STÍLUSMINTA**

**Left 4 Dead 2** 2009 (VALVE)

**Dead Island: Riptide** 2013 (DEEP SILVER)

Négy karakterrel megindulva, különböző egyedi képességeket felhasználva lesz lehetőségünk a Skaven-hordákat kardélre hányni, egymást támogatva, speciális feladatokat teljesítve eljutni a missziók legvégére, mialatt már-már boszorkányok sírását halljuk, szinte halott embereket látunk. Merthogy a játék elég erősen merít egy 2009-es, jobban mondva 2008-as közönségkedvencből, aminek hagyatékát le sem tagadhatná, de talán ne szaladjunk ennyire előre, hiszen az a programban is beláthatatlan, kellemetlen következményekkel járhat.

**A LEFT 4 DEAD ÓTA NEM VOLT RÉSZÜNK ILYEN SZÓRAKOZTATÓ KOOPERATÍV MÉSZÁRLÁSBAN, A WARHAMMER UNIVERZUMA PEDIG TELITALÁLAT.**

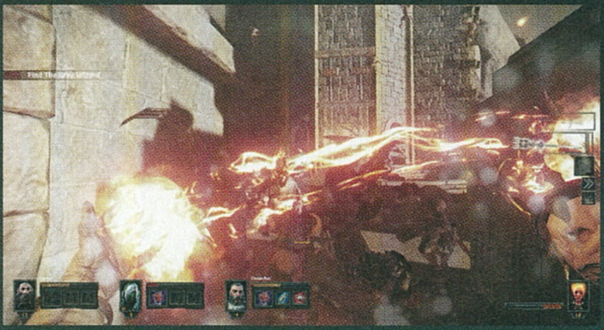
### UBERSREIK ROMJAI KÖZÖTT

Az End Times a Warhammer-univerzum nagy végítélete, amely üstökössel és rengeteg fájdalommal, vérrel és halállal következik be a megszokottak szerint. Több más igen kedvezőtlen esemény mellett számunkra a legnagyobb jelentőséggel a Skaven megjelenése bír, hiszen a patkányember-invázió teljesen lepusztítja a Teufel folyó ékköveként számon tartott Ubersreiket, ahol a hordákban támadó humanoidok pestissel és acéllal egyaránt megtizedelik a lakosságot, miközben a birodalmiakat lemészárolják, elfajzott korcsokat hoznak a világra. Ebben a szörnyűséges időszakban egyetlen remény maradt a város számára, amit öt igazán különleges karakter testesít meg. Velük kell (vagyis közülük egyszerre néggyel) csapatmunkával és egymást segítő kooperációval megtisztítani a teljes rendelkezésre álló térképet, így eljutva a három fejezet és az összesen tizenhárom pálya végére.

Van itt mágiát és a káosz szolgáit gyűlölő Witch Hunter, aki kardokkal és pisztollyal űzi patkányvadász foglalkozását, vagy éppen duplatőrökkel és íjászattal érvényesülő Waywatcher elf, de a hatalmas fegyverekkel aprító birodalmi zsoldostól, a pajzzsal is nagyszerű mozdulatokkal rendelkező törpén át egészen a tömegoszlatásra is remek mágikus támadásokat beizzító (értsd szó szerint) varázslóig mindent megtalálhatunk a repertoárban. Ennek köszönhetően mindenki könnyen rátalál a saját kedvencére, elvégre a fürge karakter és a tankszerű gyilkológép éppen úgy a csapat része, mint a távolsági harcra született, a háttérből támogatást nyújtó egyén, ami némi alapot ad arra, hogy jól összerakott társasággal semmiben ne szenvedjünk

## KASZTOK HÁLÓJÁBAN

Öt eltérő karakter egyetlen veszélyes időszakban. Mivel nem vagyunk rákényszerítve arra, hogy csak egyiküket használjuk, a küldetések között pedig válthatunk, érdemes mindenkit kipróbálni a legteljesebb élményéért. A Boszorkányvadász kardjának és pisztolyának társaságában kiváló kezdés, ahogyan a zsoldos is megfelel a célnak, ha igazán erős harcosra vágyunk. A törpe már több taktikázást igényel, hiszen zömök termete miatt nem túl gyors, ám ellentéte, az akrobatikus Waywatcher a közeli támadásoknál és a távolsági íjászatnál is remekül teljesít. Kakukktojásként varázslónkat lehetne nevezni, hiszen neki egy bot az elsődleges fegyvere, amivel a távolból, a tűz halálos lángjait megidézve kezdhetünk hatékony pusztításba, ám túlhevülve mi is megperzselődünk.



hiányt. A kezdőhelyszínként és hubként aposztrofálható csehóban bármikor választhatunk közöttük, hostolhatunk vagy beszállhatunk másokhoz, sőt ha kedvencünk éppen foglalt az adott felhozatalban, akkor erről is kapunk információt, hogy még időben válthassunk. Persze lehetünk botokkal is, de az nem az igazi, ráadásul ugyan többnyire a MI is megfelelően teljesít, időnként nem annyira óhajtanak felhúzni minket a gépi segítők, ami bosszantó lehet (nem, offline mód egyáltalán nincs).

### EZZEL JÁTSZUNK: VERMINTIDE

Wilson és Chris társaságában triót alkotva már a sajtónak szánt béta alatt is belekóstoltam a programba, ami akkor még kicsit foghíjasan igyekezett megfogni minket. A három pálya azonban már a próbakörök során is igen szórakoztató csapatalapú küzdelmet biztosított, amit kifejezetten élveztünk – más kérdés, hogy nem tudtunk szó nélkül elmenni a tény mellett, miszerint a játék szinte egy az egyben másolja le a Left 4 Deadet, annak minden lényegi koncepciójának társaságában, sőt még arra sem veszi a fáradságot, hogy mialatt az élőhalottakat patkányokra cseréli, a nagyvárost és a modern környezetet pedig egy fantasy miliőbe helyezi, addig mondjuk a leggyakrabb speciális ellenfeleket, az animációkat átírja valami eltérőre, valami újra. Mert hát közel egy-másfél órát követően egyértelművé válik a kiindulási alap, ahonnan minden származik. A Valve kétrészes akciójátékából a svéd fenegyerekek mindent lenyúltak, amit lehetett, azután egy halkan elmormogott „kösz a halakatzombikat" után felöntötték élettel az egészet, hogy ismét százszázalékosan élvezetes és izgalmas kalandban lehessen részünk, ami hat esztendő után friss vért visz az eredeti elgondolásba. Ezt pedig értsük szó szerint, hiszen repkednek a fejek és testrészek, fröcsög a paradicsomlé... nem egy szivárványokkal, pónikkal és egyszarvúakkal teli tündérmesében lesz részünk, bár erre vélhetőleg kevesen is számítottak.

Visszatérve a kopizásra. Az hagyján, hogy a normál ellenfelek és hordák mellett a Hunter a Gutter Runner képében tér vissza, ahogy a Smoker Packmasterként, a Spitter Poison Wind Globadierként, a Tank pedig Ogreként, de hogy ezeknek a legfőbb animációik is megmaradtak, pluszban pedig ugyanúgy kötözzük magunkat és társunkat a gyógyításnál, az azért elég vicces. Éppen emiatt lehet az emberben az első próbálkozások alkalmával egy negatívabb érzés, miszerint csak a skinek lettek lecserélve, minden más a régi, azonban itt még nem mentünk végig az összes pályán, nem dobtunk a dobókockákkal, nem erősítettük fegyvereinket, nem mentünk rá a ritka és egzotikus cuccokra, nem gyűjtögettünk a helyszíneken – de a legfontosabb: nem jöttünk rá, mennyire pazar többjátékos akcióról van szó.

### SOK-SOK ÓRÁT KÖVETŐEN

Több mint tíz óra, egy teljes végigjátszás, valamint a nehezebb fokozatok és az összes karakter kipróbálása után egyértelművé válik, hogy a Warhammer: The End Times – Vermintide nagyszerű móka, ami igazán élvezetes kaszabolást biztosít, noha nem mindenkinek ajánlható. Elvégre igazi csapatmunka kell hozzá, talán még több, mint amit a Left 4 Deadnél tapasztaltunk meg. Ugye ez is belsőnézetes akcióval operál, azonban

## FEGYVERMŰVELÉS

Amennyiben a központi hubként szolgáló kocsmában (avagy menedékhelyeden) vagy, a térképet rejtő asztal mögött, kicsivel beljebb találod meg az üllőt, aminél fegyvereiddel foglalatoskodhatsz szabadidődben. Cuccaidat be is zúzhatod a fejlesztéshez szükséges kövekért, upgrade-elheted is a felszerelésed, sőt egymásba is olvaszthatsz öt különböző gyilkoló szerszámot. Ilyenkor láthatod előre, hogy nagyjából mit fogsz kapni, illetve mivel eggyel erősebb eredményt hozhatsz össze ezzel a módszerrel, érdemes a kapott ritkaságokat gyűjtögetni, aztán egy megfelelő alkalommal egymásba építeni az igazán OP fegyvert.

leginkább közelharci fegyvereinkre támaszkodhatunk, töltényt pedig visszafogottan használunk másodlagos eszközeinkhez (kisebb ágyú, pisztoly, puska, íj, varázsbot). Kardunk, tőreink, kalapácsunk az, ami a legjobban teljesít, emiatt a legtöbb esetben együtt kell haladnunk, elvégre bármikor lecsaphat ránk egy speciális támadó, ami pillanatok alatt elragadhatja karakterünket, elcipelve azt a pálya egy másik sarkába, sőt ha elvérzünk, akkor egy bizonyos ponton tudnak csak kiszabadítani minket a társaink. Ezúttal nincs safe house, nincs semmilyen menedék, csak a kocsma.

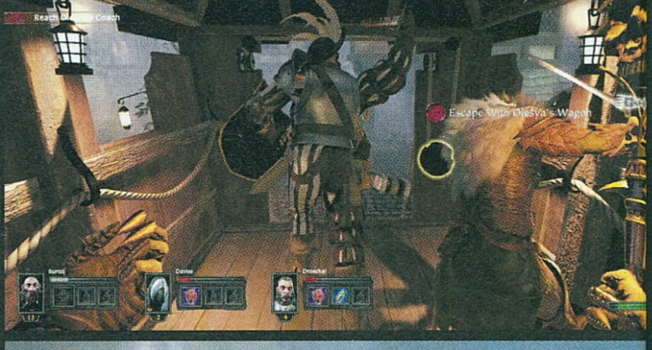
Feladatunk több is lehet. Elpusztíthatunk szerkezeteket, robbanó hordókat (ezekre különösen vigyázni kell, nehogy útközben megsemmisüljenek) és zsákokat cipelhetünk, aktiválhatunk bizonyos eszközöket. Ezeknek megtalálása nem nagy munka, az útvonal vagy egyértelmű, vagy jelölve van, elakadni tehát nem kifejezetten lehet, hacsak úgy nem, hogy a kürtök megszólalása után lerohannak minket a hordák, gépágyúkkal terítik le a fél csapatot, miközben az őrjáratozó páncélosok társaságában egy ogre nehezíti egyébként sem egyszerű dolgunkat. Ilyenkor pedig nagyon össze kell játszani, muszáj védeni egymást, komolyabban lesérült partnereinket akár saját elsősegély-csomagunkkal is felgyógyíthatjuk, elragadott embereinket pedig együttes erővel kell megmentenünk. Mindennek azonban nemcsak ára van, hanem eredménye is.

A pályákon összegyűjtött tome-ok és grimmoire-ok (utóbbiak megszerzése különösen kemény, elvégre életerőnket is csökkentik) hathatós segítségével, a teljesített missziók utáni kockadobással, a magasabb nehézségi szint alkalmazásával igazán jó cuccokat szerezhetünk (továbbá ha már megnyílt a forge, ott egymásba is olvaszthatjuk meglévő tárgyainkat, megművelhetjük jobb darabjainkat), amikre szükségünk lesz, ha a normál és nehéz küldetéseket letudtuk és valami igazán durva kihívásra vágynánk. Ez már csak azért is így van, mert a legmagasabb fokozatoknál egymást is sebezhetjük a távolsági és robbanó fegyverekkel, avagy nagyon kell vigyáznunk, hova dobjuk a bombákat, vagy éppen a varázslóval haladva hova pörkölünk oda nélkülözhetetlen varázslatainkkal. De ez is különösen izgalmassá és élvezetessé teszi az élményt – más kérdés, hogy ismerősök és még inkább kommunikáció hiányában vért fogunk izzadni, ha ilyesmire adnánk a fejünket, sőt az utolsó küldetést éppen olyan nehezen tudjuk majd megoldani rossz társakkal, mint mondjuk a program egyik legrövidebb, ám ezzel együtt leghúzósabb zsákcipekedős misszióját is.

### VÁR A BANDA

Ha azonban vannak ismerősök, akik bármikor kaphatóak egy jó kis csapatalapú küzdelemre, a Vermintide bátran ajánlható. Tulajdonképpen magát a Warhammer univerzumát sem kell ismerni vagy szeretni mellé, így kollektíve bárki próbálkozhat vele, persze ha valaki otthon van a témában, az különösen élvezetessé teszi a folyamatos aprítást. Igazi mészárlásban lehet részünk a hordáknak, a mindenhonnan előözönlő patkányoknak hála, az art/design pedig nemcsak látványos és egyedi (talán csak a skybox csúnyácska), de részben az első Dark Soulsból is kapott egy csipetnyi fűszerezést, aminek hála kellően sötét és komor az összkép, legalábbis a legtöbbször. A külcsín egyébként már közepes beállítások mellett is egészen pofás tud lenni. A muzsikákért a fantasztikus Jesper Kyd felel, így a zenei aláfestésre sem lehet panaszunk, a folyamatos oda-vissza mondogatás pedig még szórakoztatóbbá teszi az egyébként is színes összképet. Nem utolsó sorban Ubersreik térképe a megjelölt küldetésekkel elég változatos lett, így az utcákon,

**Ha eljutottunk a pálya legvégére, nincs más dolgunk, mint becsukni a hintó ajtaját. De vigyázzunk, nehogy kint maradjon valaki!**



# TIPPEK, TRÜKKÖK

## 10-ES SZINT ALATT

A Vermintide nem osztja annyira bőkezűen az XP-t, mint azt szeretnénk, ezért viszonylag lassú a fejlődés is, arra pedig igen nagy szükségünk van, ha nehezebb fokozatokon szeretnénk érvényesülni. Éppen ezért a 10-es szintünkig javasolt a maximum normál mód igénybevétele, majd ha már alaposan megerősödtünk és jók a cuccaink is, akkor vessük bele magunkat a komolyabb kihívásokba, különben igen hamar elszállhat lelkesedésünk.

## EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Teljesen mindegy, mit csinálunk, és hol vagyunk, a csapat tagjai ideális esetben egymáshoz közel helyezkedjenek el, roham esetén hátukat falnak vessék, így elkerülve a bekerítést. Szerkezetek elpusztításánál se nagyon járjunk külön utakat, sőt a zsákoknál is maximum kétfős csoportokat alakítsunk, de ezt is csak normálon vagy alatta, hardtól fölfelé pedig maradjunk egy kupacban. Időigényesebb, de biztosabb így bejárni a pályát.

## TOME ÉS GRIMMOIRE

Amit tudunk, azt gyűjtsük be. Ez pedig nem csak az ellátmányra igaz, elvégre a tome-oknak és grimmoire-oknak is nagy hasznát vesszük. Arra azonban figyeljünk, hogy míg előbbi csak elveszi a helyet az életerőtöltők elől (ezt a problémát egy gyors lerakással és felvétellel megoldhatjuk), addig utóbbi már energiacsökkentéssel is jár, tehát kettő birtokában lehet, a teljes csapat élőhalottak szintjére zuhan.

## FEJLESZD A FEGYVERED!

Mindig jöhet jobb és újabb, de ha már van egy jól bevált fegyverzetünk, amihez ragaszkodunk, akkor, ha tudjuk, azt fejlesszük is. Emellett ne feledjük el a fúziós lehetőséget sem, avagy ha öt azonos típusú cuccot bedobunk a forge képzeletbeli kondérjába, akkor egy szinttel feljebb lévő anyag lesz a jutalmunk, így sok-sok harcot követően jobb sorsot is szánhatunk használaton kívüli tárgyainknak a felesleges porosodásnál.

## KIROBBANÓ HANGULAT

Nem árt, ha van a birtokunkban elsősegélycsomag, vagy éppen statisztikáinkat javító főzet, azonban ami kihagyhatatlan kiegészítő, az a robbanószer. Ez a vadállat módjára viselkedő ogrék ellen is bevethető eszköz, azon túl pedig a nagyobb hordák közé bedobva is kiváló tömegoszlató célzattal működik, avagy nagyobb fizikai igénybevétel nélkül tudunk elintézni egy rakás ellenfelet, ami rizikós helyzetekben hatalmas segítség lehet.

## TÁVOLRÓL SEM CIKI

Van, aki közelharcban erősebb, ezzel bevállalva a frontvonal megtisztítását, míg mások inkább távolból hatásosabbak – igazából mindkettőre megvan az igény. Éppen ezért ne szégyellje senki, ha a többiek mögül, biztos takarásból pusztítja a rohamozókat, elvégre, ha a horda egy részét likvidálja közben, azzal a tank-szereplő munkáját könnyíti és esélyeit növeli, ráadásul gyengébb fizikummal ezzel többet segítünk, mint a földön elvérezve.

## VAJON KI A NAGY Ő?

Bár elsőre ez talán nem annyira egyértelmű, az öt karakter egészen eltérő tulajdonságokkal bír, máshogy kezelik fegyverzetüket, más a támadásuk és különböző stratégia kell használatukhoz. Ilyenformán érdemes mindenkit kipróbálni, minden karakterrel futni pár kört, aztán ha már kiismertük a szereplőket, könnyebben megtaláljuk köztük azt, aki igazán nekünk való, akivel komolyabban is tudunk érvényesülni.

a csatornákban, a külvárosban, hatalmas tornyokban egyaránt tiszteletünket tehetjük, panaszkodni tehát a meglátogatható területekkel kapcsolatban sem lehet.

Igazság szerint a Fatshark nemcsak átlagon felül teljesített, de a csapat valóban mindent megtett annak érdekében, hogy egy igazán nagyszerű program szülessen a brand felhasználásával. Tényleg csak annyi szúrhatja a szemünket, hogy nagyon látványosan sikerült elvenni az összetevőket a Left 4 Deadtől, ami bizonyos szinten talán nem is akkora hátrány, hiszen a 2009-es második epizód óta nem is igazán volt részünk hasonlóan jól összerakott, újdonságokkal is rendelkező követővel. Emellett van benne változatosság, 50-60 órát simán elüthetünk társaságában, nem utolsó sorban a fejlesztők évekre terveznek, így számos kiegészítés várható a továbbiakban, köztük fizetősökkel és ingyenesekkel egyaránt. Persze ez valahol szükséges is, elvégre az egyetlen játékmód, a 9-10 óra alatt letudható kampány önmagában indok a frissítésekre, ahogyan a viszonylag kevés ellenfél is. Bár azt hozzá kell tenni, hogy a Valve produkcióját sem a változatossága, a brutális főellenfelei, a töméntelen mennyiségű karaktertípusa miatt szerettük, elvégre ilyesmikkel nem rendelkezett. A Vermintide pedig nem akar sokkal több lenni a klasszikus elődnél, sőt ahhoz még egy rakás újdonságot is hozzápakolt a komolyabb fejlődési rendszer, a kiegészítők és a fegyverfejlesztés képében, így tovább építve a műfajt és a koncepciót, ami immáron már RPG-s összetevőkkel bír, ezzel tartalmasabbá téve az elképzelést. Nagyon kellemes meglepetés ez, az ősz egyik első nagy PC-s dobása (tervben van a PS4-es és One-os verzió, de ezekről egyelőre semmi biztos információ nincs), ami bátran megvásárolható mindenkinek, aki egy kicsit is vonzódik ehhez a zsánerhez, illetve aki érdeklődve olvasta a leírtakat. G

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Quad Q9500 vagy AMD Phenom II X4 940, 6 GB RAM, GeForce GTX 460 / Radeon HD 5770 VGA, 30 GB HDD

A Left 4 Dead hagyatékát méltó módon feldolgozó akciójáték, mely a Warhammer univerzumába nyújt bővebb, csapatalapú betekintést.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

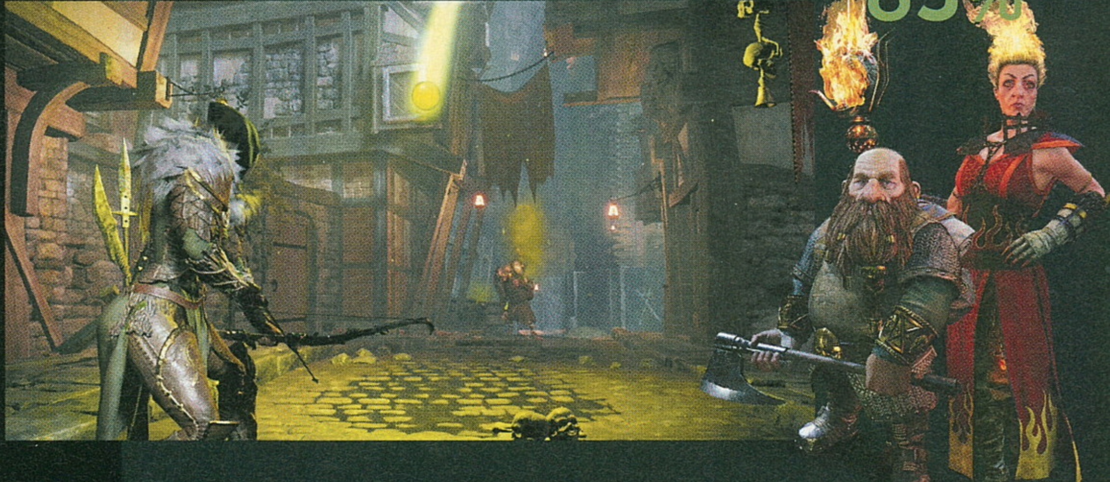
**PRO**

**Remek harcrendszer, élvezetes küzdelmek, látványos megvalósítás és ténylegesen összetartást igénylő játékmenet.**

**KONTRA**

**Túlságosan is másolja a Left 4 Deadet, ami néhol zavaró, ahogyan a MI sem tökéletes. A jutalmazás elég random módon történik.**

**85%**



# SID MEIER'S CIVILIZATION® BEYOND EARTH™ RISING TIDE

[ÍRTA WILSON] **Tartja magát az eddigi menetrendjéhez a Firaxis: megérkezett az aktuális Civilization-játék legelső kiegészítője, amely megpróbálja betömni a Beyond Earth ementáli sajtra emlékeztető lyukait, az ingatag építményt sós vízzel és komoly diplomáciával erősítve meg.**

A letölthető tartalmak és a mikrotranzakciók miatti sínylődés elkerülhetetlen: ahogy nem tehető boldoggá mindenki, úgy az is borítékolható, hogy a játékiparnak sem lesz olyan időszaka, mikor béke és nyugalom lenne, és ne civódás valami fölött – és ha pénzről, illetve az azért kapott értékről van szó, teljesen jogos is a felháborodás. Arra azonban nincs magyarázat, hogy lehetnek olyan ultrasikeres sorozatok, mint a Civilization, melyek több epizóddal ezelőtt kitalálták, hogy az alapjátékra csak vázként tekintenek, és a funkciók, valamint a tartalom egy jelentős részét csak később, komoly extra kiadás fejében hajlandóak odaadni. A Firaxis a 2005-ös Civilization IV-gyel tért rá igazán erre az ösvényre, amit egészen 2008-ig kísértek kiegészítők, illetve egy önállóan futó mellékszál, hogy az egész a Civilization V-tel tetőzzön, amit két remekbeszabott, ténylegesen tartalmas kiegészítőlemez juttatott olyan magasságokba, ahová a sorozat talán még sose merészkedett. Ezek után már annyira nem is volt meglepő, hogy a tavalyi Beyond Earth a körökre osztott stratégiákra szakosodott istálló legszellősebb munkája lett, amely a kultikus Alpha Centauri nem hivatalos remake-jeként húzta be azokat, akik a Civilization élményt keresték egy új korszakban, egy új helyszínen. Megkapták, de nem tökéletesen, a Beyond Earthből ugyanis hiányzott a tartalom és a változatosság, minden testrészét megmutatta pár meccset követően, így nem nagyon volt ok visszatérni hozzá – ezt az áldatlan állapotot hivatott orvosolni a Rising Tides, megpróbálva felkavarni az állóvizet.

**A Beyond Earth okozott némi csalódást, amit a Rising Tide ha nem is teljes mértékben, de próbál helyrehozni.**

### HULLÁMOK HÁTÁN

A Rising Tide ugyanis – a címből könnyen kitalálható módon – elsősorban a tengerekben, óceánokban látja a megváltást, és igazából teljesen igaza van: egy olyan Civilization-játék sem volt, ahol komolyabb szerephez jutott volna a víz, az élelemforráson, az egységszállításon és persze az eléggé foghíjas tengeri ütközeteken túl. Az újragyúrt Beyond Earthben ezzel szemben olyan, mintha kapnánk egy a szárazfölddel szinte teljesen egyenértékű új területet, annak minden erősségével és hátrányával. Ott van rögtön a nyersanyagok témaköre, végre a tengerek és az óceánok is tonnányi kitermelésre váró ércet és futurisztikus anyagokat rejtenek. Na de hogyan lehet ezeket kinyerni?

Úgy, ahogy a szárazföldön: a települések hatósugarába tartozó bányákkal, termelőegységekkel, amik vízre telepített városokkal rakhatók le – a Rising Tide-ban most már akár az óceán közepén is megvetheti magát a civilizáció, és itt nem előőrsökről van szó, hanem ipari és kereskedelmi negyeddel is felruházott, teljes értékű metropoliszokról. Energiát és nyersanyagot szerezni velük nagyon gyorsan lehet, az ételellátással azonban akadhatnak gondok, ráadásul határaik sem tolódnak ki a kultúra növekedésével. Új területekhez jutni az óceánon csak úgy lehet, ha fogjuk, és szó szerint arrébb toljuk az egészet, hatszögről hatszögre. Ez alapvetően egy fájdalommentes folyamat, 3-4 körnél tovább csak a legritkább esetben tart, viszont ha teljesen műveletlen vizekre költözünk, számolnunk kell azzal, hogy eltart egy ideig, míg a munkások felhúzzák az új kitermelő épületeket. A városok mozgatása elképesztően sok taktikai lehetőséget nyit meg, akár egyetlen település folyamatos arrébb pakolásával is akkora szeletet lehet nyerni a világtérképből, mintha a hagyományos Civilization-technikát, a folyamatos városalapítást használnánk.

### SZÓT KÉREK

Tudja ezt a mesterséges intelligencia is, magasabb nehézségi szinten ő is előszeretettel zár körbe a határaival, és hajlamos bepöccenni – ezt teheti azért, mert a Rising Tide alapvetően írja újra a Civilization-sorozat örök rákfenéjét, a diplomáciát, amit csak az Alpha Centauri tudott markánsan megváltoztatni, de egy számottevő Civilization-epizód sem tudott túlnyúlni a barterezés intézményén. Nem úgy itt:

**ADATOK**

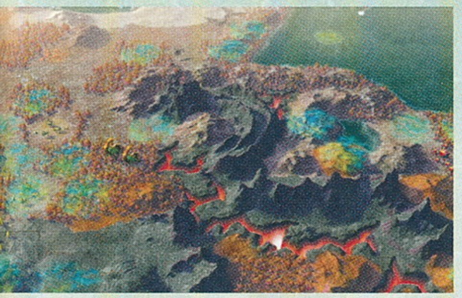
KIADÓ **2K**
FEJLESZTŐ **Firaxis Games**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

**STÍLUSMINTA**

**Alpha Centauri** 1999 (EA GAMES)
**Civilization: Beyond Earth** 2014 (2K)

Az adott cellák paramétereit továbbra se lehet „szemmel leolvasni", még mindig a szöveges útmutatás adja át a legtöbb információt.

a Beyond Earthben mind a régi, mind az új frakciók komplett személyiséget kaptak, megfejelve két új mutatóval. Az egyik a félelmet, a másik a megbecsülést mutatja: előbbit kiharcolhatjuk, mondjuk, egy hatalmas sereggel vagy agresszív viselkedéssel, utóbbit pedig akár a tudomány fejlesztésével, vagy mindenki számára előnyös üzletek megkötésével. Ez a két mutató megoldja a széria másik régi problémáját is: most már nem a semmiből, teljesen váratlanul fordulhat rosszra a viszony két nemzet között, jó előre lehet látni, ha valami nincs rendben, és még idő is van reagálni. A rendszer mégsem működik tökéletesen, néha totálisan kiszámíthatatlan, mi vált ki félelmet vagy megbecsülést – ebből vicces szituációk is születhetnek, mint mikor megszólnak, mert nagyon gyenge a seregünk, miközben egy Oroszországnyi hadiflottával ágyúzunk épp valaki városára, vagy lenéz-nek a technikai fejlettségünk miatt, miközben mondjuk karnyújtásnyira vagyunk a dimenziókapu feltalálásától.

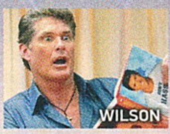


És bár az Alpha Centauri ENSZ-szerű tanácsát most sem kaptuk meg, a többi nemzettel való üzletelés lehetősége jelentősen kibővült. Ez jelen esetben nem a megszokott nyersanyag-kereskedelmet jelenti, hanem absztraktabb együttműködést: a népek nyújthatnak bizonyos szolgáltatásokat. Ilyen lehet, mondjuk, a munkások ingyenes legyártása, a hadsereg állomásoztatási költségének lecsökkentése, vagy mondjuk, az energiaszükséglet minimalizálása. Ezeket a mesterséges intelligencia is kezdeményezheti, de mi is tehetünk ajánlatot: bárhogy is legyen, minden esetben úgynevezett diplomáciai pontokkal kell fizetni.

A Beyond Earth új valutája pont ezekkel az egyezményekkel kaparintható meg – minél többet szolgáltatunk mi, annál több pontot kapunk, és értelemszerűen minél többet veszünk, annál jobban apad a kincstár. A készlet felfelé / lefelé körönként mozog, de bármikor megszűnhet az egyezség, ha valamelyik fél úgy dönt.

Ezt lekövetni egyáltalán nem nehéz, egy összegző képernyőn mindig látható az éppen aktuális és az elérhető egyezmények listája, ahogy az is, milyen viszonyt ápolunk az egyes népekkel. Több lehetőség is akad, a háborútól a semlegességen át egészen a kooperációig. A viszonyon viszont nemcsak az egyezségekkel javíthatunk, de személyiségünkkel is: a Rising Tide-ban már az általunk irányított vezető is fejleszthető. Négy

**ÉRTÉKELÉS**




**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo 1.8 GHz vagy AMD Athlon X2, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon HD 3650 VGA, 13 GB HDD

A Rising Tide közel sem hoz annyi újdonságot, mint amit megszokhattunk a Civilization-kiegészítőktől, de az biztos, hogy meg tudja törni a Beyond Earth bántó monotonitását.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**

**Új frakciók, tengeri építkezés, mélyebb diplomácia, karakterfejlődés.**

**KONTRA**

**Kiszámíthatatlan riválisok.**

**75%**

különféle kategória áll rendelkezésre: katonai, politikai, belügyi és személyes. Ezeken belül vagy egy tucatnyi perk van: hogy melyik aktív épp, azt mi maguk döntjük el, de diplomáciai pontokért cserébe bármikor lecserélhetjük őket, sőt akár három szinten át fejleszthetjük is, így érve el a legjobb eredményt.

## HIBRID NÉPEK

A karakterfejlesztés azonban nem az egyetlen változtatás ezen a téren, átgyúrásra kerültek az affinitások is: a Beyond Earthben három volt belőlük, ez a szám most sem változott, ám az elérhető dogmák végre keverhetőek, vagyis mi magunk döntünk arról, hogy mely tanokat tekintjük követendőnek, és nem kell egyetlen útra korlátozódni. Így végre nem szenved kárt az alapvetően pacifista nemzet, ha megtámadják, könnyedén beindíthatja a maga haditermelését, anélkül, hogy büntetést kéne emiatt elszenvednie, és ez persze visszafelé is igaz. A hibrid affinityk intézményét hivatottak erősíteni a hibrid egységek is, melyeket idővel természetesen új képességekkel, tulajdonságokkal is felruházhatunk.

Érdemes például a felfedezőket erősíteni, mert most már nemcsak ősi romokat találhatnak, de azok mélyén található artifactokat is. Ezek az új, ismeretlen bolygó legerősebb tárgyai: önmagukban is felhasználhatók, így adva egy kis löketet a tudománynak vagy a gazdaságnak, de ha hármat fuzionálnunk, teljesen új épületeket, tudományokat vagy akár csodákat is megnyithatunk, ezzel is a mi oldalunk felé billentve a mérleg nyelvét. Így már tényleg megéri bejárni az egész világot, mert sose tudhatjuk, mire fogunk bukkanni.

Remek játékká válik a kiegészítővel a Rising Tide? Nem: sajnos még mindig hajlamos gyorsan kifulladni, és a birodalom felépítése után monotonná válni, de az biztos, hogy az első kiegészítő fantasztikus újításokat hoz – a mozgatható tengeri városok és a tényleg remek diplomácia olyan élményt ad, amit egy korábbi Civilization-játék sem, de ennél több kell ahhoz, hogy a Beyond Earth ne csak kuriózum, de igazi időtálló, bármennyiszer elővehető Civilization-epizód legyen.

# ANNO 2205

**[ÍRTA TIKA] Tényleg csak egy kis lépés az embernek? Akkor mégis miért olyan távolinak tűnő utópia benépesíteni a Holdat, hogy az Anno is csak a 2205-ös évre merte betáblázni a műveletet. A válasz, hogy leszállni a Holdon az egy dolog, de bányászni és megtelepedni, na az már egy másik... Lássuk, hogyan képzelik el ezt Ubisofték?**

2011-ben az Anno 2070 egy elegáns huszárvágással hagyta maga mögött a középkori-újkori városépítést, és a jövő nagy kihívásaira koncentrálva, olyan kérdéseket kezdett feszegetni, mint mondjuk a globális felmelegedés, vagy a környezetvédelem. Ennek az előzménynek hála a 2205-ös esztendőben már egy tiszta, steril világ fogad, ahol az egyetlen probléma, hogy a Föld miként tudja a kimerült fosszilis energiahordozókat pótolni. A válasz egyszerű, a hélium-3-ról ugyanis már most megegyeznek a vélemények, hogy ez lesz a jövő fúziós üzemanyaga - tiszta, hatékony, és nincs radioaktív melléktermék. A gond csupán annyi, hogy a Földön elvétve fordul elő, de például a Holdon van belőle elég, csakhogy nem véletlenül nem járt ember azon az égitesten ,72 óta. Mondjuk azért, mert a holdutazás cefetül drága.

## LELKEMET A PÉNZÉRT

Alapítunk tehát egy nagyvállalatot - s ez az egyetlen útja, hogy megtapasztald a játékot, tehát a szokásos többjátékos opciót, és az egyéb mellékágakat el lehet felejteni, miközben a játék erősen sztori-orientált, azaz végigasszisztálja minden új játékelem érkezését, és pár sablonos karakterrel vázolja, hogy a Holdra jutást nem mindenki nézi jó szemmel. De fogjuk fel az egészet egy túlhizlalt oktatómódnak, hisz az elsődleges feladatunk, hogy lakóövezeteket létesítünk, aztán egyre magasabb szintre emeljük a lakókat az igények kielégítésével. Az első állomás egy bolygónézet, ugyanis három homlokegyenest eltérő környezetben - a mérsékelt övön, a sarkvidéken és a Holdon alakítottak ki három-három parcellát (szektor), hogy ezeket mind benépesítsük. Az egyes szektorok tulajdonképpen egy-egy méretes, önálló pályát jelentenek, amelyek önmagukban is szigetekből állnak össze (globális felmelegedés volt, rémlik?), kivéve a Holdon, mert ott kráterekben építkezünk.

A 23. századi technológia egyébként nem egy elszállt utópia, a lakóövezetek friss ivóvizet, kaját, és információs hálót igényelnek az első körben, később a közbiztonság, a tömegközlekedés és olyan extra javak is belépnek a képbe, mint a neuro implantok. Talán még sosem volt ennyire könnyű várost építeni, néhány óra alatt már egy kisebb metropolisz boldog tulajdonosa voltam, a sarkkörön beindult a szuperötvözetek gyártása, és a Holdon is pislákolni kezdett az első kolónia fénye. Kétféle magyarázat létezik, vagy egy istenáldotta tehetség vagyok, vagy az Anno széria ennyire felpuhult. A géniuszi mivoltomat ne zárjuk ki, de ha közelebbről megvizsgáljuk a dolgot, láthatjuk, hogy a logisztikán jelentős egyszerűsítések történtek. Nincsenek például depók, és az adott régión belül mindenki egy nagy közös zsákba termel, ahonnan automatikusan osztják el a javakat, még ha egyébként a két sziget között fizikai kontaktus nincsen. Ami a fogyasztói igényeket érinti, végtelenül egyszerű a történet, minden termékről van egy mutatónk, és ahol mínuszban van a termelés, abból leteszünk egy újabb láncot. Ott már van egy kisebb csavar, hogy az eltérő régiók olyan szükségletekkel is rendelkeznek, amit önmagukban képtelenek ellátni. Teszem azt, a sarkkörön nem terem meg a narancs, míg a mérsékelt övön a szuperkompjúterek hozzávalóit keresnénk hiába, a Holdon pedig a fúziós cellákhoz szükséges deutérium szorul exportra. Minél messzebb jutunk a termelési láncokkal, (kvantum-számítógépek, androidok, nano-technológiák) annál inkább jelentkezik a szektorok közti árucsere igénye, ámbár az űrliftek korában a járatok megszervezése gyerekjáték.

**Az Anno 2205 mellé is vásárolható Season Pass, amely a jövőben további területekkel bővíti a játékteret!**

**ADATOK**
KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Blue Byte**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **nincs**

**STÍLUSMINTA**
**Anno 2070** 2011 (UBISOFT)
**Cities Skylines** 2015 (PARADOX)

A fáklyásmenet tulajdonképpen ott csap át kisebb fejvakarásba, amikor a Holdat vesszük célba. Említettem már, hogy arrafelé minden drága? Kedvenc égitestünk lényegében egy irdatlan pénztemető, a fenntartási és a szállítási költségek is a csillagokat rúgják. S ez egészen addig így lesz, amíg a tiszta fúziós energia transzferálásához szükséges űrállomás meg nem épül (kb. a 30 szint). Amúgy, ha nem lenne világos, akkor az addig feloldott szektorokban párhuzamosan folyik a játék, tehát a kis hatásfokú szél és vízerőműveket lassan le lehet váltani, hogy az így felszabaduló helyekre új víztisztítók, algatenyészetek kerüljenek, még több ember ellátását lehetővé téve. Csődbe menni egyébként művészet, hisz néhány gyárat bármikor leállíthatunk, és máris egyenesben leszünk újra, ugyanakkor a történeti szál okozhat néhány unalmas percet, a küldetésekben például frusztrálóan sok a bagatell és ismétlődő részfeladat. Ilyen ötpixeles aknának vagy éppen ládának hívott vackok után kódorogni, hát nem az volt a napom fénypontja.

A Blue Byte aprólékosságára most sem lehet panasz, az épületek még mindig fantasztikusan részletgazdagok!

### KRÍZIS VAN!

A Related Designs (mostani Ubisoft Mainz) néhány dologra egész jól ráérzett, így például kiváló ötlet, hogy a sarki hidegben kizárólag az üzemek által kibocsátott hő hatósugarában lehet építkezni, vagy hogy a Holdat folyamatosan bombázó meteoritzáport csak a pajzsgenerátorok ernyője alatt tudják túlélni a kolóniák. A 23. században már cipőskanál sem kell, ha teszem azt egy új stadionnak, vagy metróállomásnak helyet kéne szorítani, ugyanis az épületek tetszés szerint áthelyezhetőek. A krízis zónák megítélése már nehezebb ügy, díjazom, hogy az üresjáratokat és a hosszabb projectek lejárati idejét némi akcióval ki lehet bekkelni, csak épp nagyon karcsú, és sablonos módot választottak. Az aktuális konkurencia tengeri haderejét tök ugyanolyan stratégiai pályákon nullázhatjuk le újra és újra, néhány fejleszthető hajó, és pár power-up (rakétacsapás, EMP-töltet etc.) segítségével. Közben szerencsére ritka nyersanyagokat is gyűjtünk, ami a modulrendszer miatt lesz érdekes. Minden gyártósor, erőmű, bánya és ültetvény ugyanis bővíthető, egyrészt a termelő-kapacitás növelhető az új toldalékokkal, másrészt a fenntartási költségeket (energia, munkaerő) lehet szelídebb mederbe terelni, és ide pont azok a speciális matériák kellenek, amit csak a szintlépések, az egyedi küldetések és a krízis-zónák megoldásai adnak.

### SZÉP, ÚJ VILÁG!

Emlékeztek, mit mondott Doki Marty McFlynak: Ahová mi megyünk ott nincs szükség utakra! Nos, az Anno 2205 jövőképe is összenőtt a toronyházak között suhanó forgalommal, bár ettől még az aszfaltozást nem szabad elhanyagolni (az út inkább csak a fuvarozóké, és energiacsatolás). A játék pedig gyönyörűvé és izgalmassá varázsolja ezt a jövőképet, például az ipartelepeken, ültetvényeken szorgoskodó droidok és emberek, vagy egy egyszerű külszíni fejtés is aprólékosan ki van dolgozva. A Hold sötét krátereiben még ütősebb ez a díszlet, a bányagépek, a napelemek és üvegházak dzsungele olyan panorámát alkot, főleg ha a speciális nézetet (F1) is bekapcsolod, mintha egy sciense-fiction film képsorait néznéd. Ennek azonban ára van, százezer lakos környékén már egy i5+8GB RAM és egy közepes videokártya sem biztos garancia a high fokozathoz és a sima képfrissítéshez.

### KIS LÉPÉS?

Az egyszerűsítések ellenére bőven van kihívás abban, hogy a sarkvidéki és lunáris játszótereket összehangoljuk a hagyományosabb régiókkal. A kilenc szektor jókora adag szórakozás, de most hiányzott az a plusz, amit pl. az Anno 2070-ben a zöldek és az iparvállalatok szembenállása, no meg a kicsit komplexebb játékmenet garantált. G

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

i5 750 2.6 GHz vagy AMD Phenom II X4 3.2 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX460 vagy Radeon HD5870 1 GB VGA, 35 GB HDD

Az Anno 2205 szép, színes jövőképe különösen a holdutazással és az azt követő kolonizálással tudja elcsábítani az embert, viszont a logisztika mögül hiányzik a kihívás, és egyetlen sztorimóddal nagy bátorság kiadni egy ilyen játékot.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

**PRO**

**Három különböző régió, jól kitalált termelési láncok, szép megvalósítás.**

**KONTRA**

**Gyenge történet, lapos mellékküldetések (krízis-zónák dettó), kiherélt logisztika.**

**80%**

# Devils and Demons

[ÍRTA BÖJTÖS] **Dimenziókapuk és portálok, azokon át nagy számban érkező démonok, egy teljes világ veszélyeztetettsége. Azt hihetnénk, a klisékből már kezdünk kifogyni, annyira ciki egy-egy sablon, de nem, mobilos közegből tulajdonképpen bármi érkezhet és érkezik is.**

Ha elgondolkoznátok a Devils and Demons megvásárlásán, mindenképpen tisztázni kell az egyik legfontosabb alapinformációt. A játékért ugyanis a HandyGames felel, a cég portfóliója pedig nem áll másból, mint tapizós, telefonos címekből, ami ilyesformán alaposan rányomja bélyegét a teszt alanyára is. Mert-hogy bár körökre osztott stratégiai akcióról beszélünk, az okoseszközökre lett kitalálva és megalkotva, így pedig nem veheti fel a versenyt nagygépes társaival, maximum árának és hangulatának köszönhetően.

### MEGNYÍLNAK A KAPUK

Elindítva a programot annyira minimális lehetőséget kapunk a beállításokra, hogy az már fájó: a hangok, a képarány és a felbontás ellenőrzését követően nincs is más feladatunk, mint az, hogy nekiálljunk a betanító szakasznak, ami megmutatja, miképpen harcoljunk csapatunkkal, hogyan intézzük el a túlvilági lényeket. Manuális mentés, állapotbetöltés nincs, a későbbiekben is maximum arra leszünk képesek, hogy elindítsuk a játékot, amivel ugyanoda kerülünk a sztoriban, ahol korábban befejeztük. Mondjuk maga a „sztori" megnevezés is enyhe túlzás, elvégre bár haladunk előre egy történetszerű vonal mentén, azon kívül, hogy néha új szereplőkkel találkozunk (akiket általában szorult helyzetből kell kimenteni csatlakozásuk előtt), új helyszíneket látogatunk meg, és emellett vigyázunk az emberek lakta falvakra, nem sok minden történik.

### PÁR ÓRÁIG SZÓRAKOZTATÓ

Maga a játékmenet azonban egy darabig feledteti velünk a hiányosságokat, a pofonegyszerű mechanikát. Csapatunk tagjaival külön-külön használjuk fel AP-adagunkat, avagy az előttünk lévő mezőkre lépve haladunk, ha pedig csak a kék vonalig megyünk, még harcolhatunk is (tehát vagy két szinten keresztül közlekedünk, vagy pedig akciózunk, illetve ezekből vegyes felvágottat is összehozhatunk). Van közelharci esélyünk, távolsági fegyverünk a rendelkezésre álló emberek szerint, avagy a tolvaj és a harcos pap az opponensek mellé állva csapkod, amíg nem nyitunk meg újabb képességet, az íjász pedig távolabbról osztja az áldást. Persze ennyire egyszerűen nem lehet behatárolni a D&D harcrendszerét, elvégre a varázslót megszerezve azt gondolhatnánk, majd tisztes és biztos távolságból gyógyítva és varázslövedékeket beidézve fogjuk sikerre vinni csapatainkat, de nem így van: hősünk egykockányi távolságból képes a halelésre

**Bár mikrotranzakció immáron egyáltalán nincs, a játékban használatos aranyért időnként jó alaposan meg kell dolgoznunk.**

és a barátságtalan delikvensek megrendszabályozására. Egyébiránt a teljes taktika kiismerésére egy óra is bőven elég, sokáig nem fogunk ismerkedni a jól bevált panelekkel, amik újdonságot nem hoznak a műfajba.

Az elhullottaktól aranyat, potionöket szedhetünk fel, a küldetések előtt fejleszthetjük karaktereinket (a szintlépések után új képességeket nyithatunk meg vagy a korábbiakat erősíthetjük), a megnyíló térképen pedig a fontosabb területek meglátogatásán kívül hirtelen harci eseményekbe is belefuthatunk, miközben védelmezzük a baráti falvakat, elpusztítjuk az ellenséges portálokat.

### A MOBILJÁTÉKOK RÁKFENÉJE

Első körben egészen szórakoztató a Devils and Demons. A zenéje egyszerű, ámde kellemes, a grafika színes és nem bántó a szemnek, a harcrendszer tulajdonképpen élvezetes. Aztán rájövünk, hogy ugyanazok a helyszínek (sokszor még a loot helye és mibenléte is ugyanaz) és harcok ismétlődnek, a mechanika pedig suta, megcsonkított öröksége egy mikrotranzakcióra tervezett szisztematikának. Elhullott társainkat és italainkat aranyért vásárolhatjuk meg, a képességeket szintén komolyabb összegek elköltésével szerezhetjük be, emellett néhány plusz segítőt is pénzért hívhatunk csapatunkba. Mindehhez pedig rengeteget kell farmolni, újra és újra be kell járni a vidéket, amin ráadásul lépésről lépésre képesek betámadni a farkasok, csontvázak és egyéb szörnyetegek. Belefutottam néhány bugba is (például nem tudtam továbbjutni egy-két rosszul elhelyezett NPC miatt, vagy úgy egyébként nem jelent meg a kijárat), bár szerencsére ezekből nincs sok.

A HandyGames alkotása elég olcsó, ezért nem beszélek le róla senkit, de nagy dolgokat ne várjon tőle az, aki beruház rá.

**ADATOK**

KIADÓ **HandyGames**

FEJLESZTŐ **HandyGames**

MŰFAJ **sRPG**

MULTI **nincs**

**GÉPIGÉNY**

2 GHz CPU, 512 MB RAM, DirectX 9.0 VGA, 1 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Elsőre élvezetes, körökre osztott akciójáték, ami egy darabig szórakoztató tud lenni.

GRAFIKA: **50%**

HANG: **60%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

**PRO**

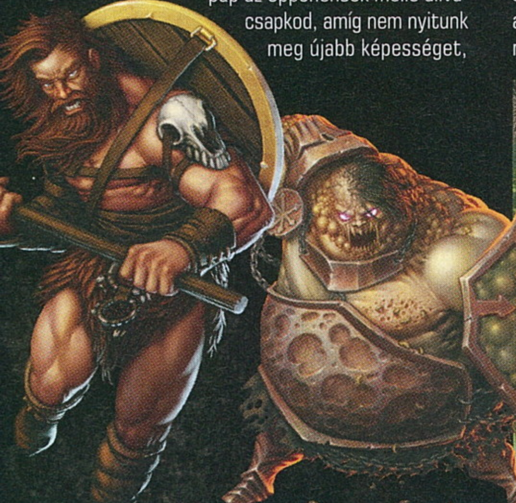
PC-re ennél sokkal jobb műfajbeli darabok vannak, az ára és hangulatos mivolta azonban indok lehet a vásárlásra.

**KONTRA**

Egyszerű, ismétlődő, kicsit bugos, ránézésre kellemes látványvilága mögött pedig elmosott, alacsonyabb felbontású textúrák lapulnak.

**55%**

Ismerős látkép, még ismerősebb pillanatok. A stílus szerelmeseit egy mobilos átirattal már nem lehet meglepni.



# Farming Simulator 15 OFFICIAL EXPANSION

[ÍRTA JOHNBART] **HÁROM KISEBB JÁRMŰPAKK UTÁN VÉGRE HIVATALOS EXPANZIÓVAL BŐVÜLT A MEZŐGAZDASÁG DIGITÁLIS SZERELMESLEVELE, A FARMING SIMULATOR 15. OROSZ PÁLYA, KELET-EURÓPAI GÉPEK, JAVÍTOTT GRAFIKA – DE VAJON ÉRDEMES KICSENGETNI AZ ILLETÉKET A FÖLDHIVATALBAN?**

A fenti kérdésre határozott válasszal nem szolgálhatok, a hivatalos bővítménnyel kapcsolatos érzéseim ugyanis pontosan annyira vegyesek, mint a marháknak szánt takarmány.

Egyrészt ugyanis tény, hogy a GIANTS jó érzékkel választotta meg az expanzió témáját, a csomaggal érkező új pálya és géppark ugyanis a kelet-európai nagygazdai „életérzésre" gyúr, ami a játék regionális rajongótábora (és az alapjáték skandináv, valamint amerikai terepeinek) tükrében telitalálat. Másrészt viszont ott van az a fránya árcédula, amely gyanúm szerint nemcsak nálam, hanem a célközönségnek szánt keleti földművesekénél is elindítja a homloki verejtékezést...

### TÉESZESÍTÉS

A piszkos anyagiak helyett koncentráljunk először a tartalomra, azon a téren ugyanis nincsenek komoly gondok a bővítménnyel. Adott először is egy új pálya: a terep Sosnovka néven fut, a Wikipédia szerint pedig vagy 200 azonos nevű falu van Oroszországban, az új map posztszovjet jellege így már neve alapján is borítékolható. Képi világában a pálya teljesen rendben van: cirill betűs táblák, lepusztult téesz-telepek, fenyvesek, hagyományos kelet-európai falusi utcakép, valamint Volgák, GAZ-ok és Lada Nivák tarkítják a tájat, az autentikus hangulat így adott, STALKER-rajongóként szinte csak az anomáliákat, meg a gázmaszkos-fegyveres arcokat hiányolom. A művészi irányvonal mellett viszont a technikai megvalósítás is rendben van: a GIANTS mintha poligongazdagabb modelleket és nagyobb felbontású textúrákat is használna keleten, szóval a terep technikailag is kellemes előrelépés.

**HEJJHÓ, HEJJHÓ, TÁTRA TEHERAUTÓVAL TAKARMÁNYT BEGYŰJTENI DE JÓ! HA PEDIG VALAKI NEM ÉRZI ÁT ENNEK FONTOSSÁGÁT, AZ NEM MEZŐGAZDÁSZ.**

### DISZNÓTOR? NEM, ZETOR!

A jól eltalált kelet-európai közeg persze nem sokat érne az annak megfelelő géppark nélkül, a csomag persze erre is megoldást nyújt: Sosnovkával együtt ugyanis közel húsz új, a környezetnek megfelelő, zömében kelet-európai munkagép is érkezik. Tűzpiros Zetor traktorok, rakétasilók formavilágát követő Rostselmash kombájnok, cseh Tátra teherautó, vagy épp jóáras szlovén Farmtech pótkocsi adja a kínálatot, származása terén talán csak a norvég Kverneland eszközök (tárcsázó, vetőgép stb.) lógnak ki a képből.

A közegből adódóan az új felhozatal persze a pénztárcát sem vágja sárba: a gépek zöme bár nem a legolcsóbb, jellemzően alsó-középkategóriás árcédulát kapott, ár-érték arányban így megéri nyúzni őket, amíg össze nem gyűlik a lé az alapjáték favoritjaira.

### VÉTEL ÁLLAMI TÁMOGATÁSSAL

A csomag tartalmát tehát nem érheti panasz, bár az is tény, hogy a „hivatalos kiegészítő" definíciót így is kissé túlzásnak érzem, a csomag ugyanis semmit nem tesz hozzá az alapverzió játékmenetéhez.

Nincsenek új lehetőségek és fejlődési irányvonalak, gazdálkodási tekintetben Sosnovka is ugyanazt kínálja pepitában, mint a két gyári terep, a csomag így technikailag nem több egy hivatalos, ámbár nagyon jó minőségű modcsomagnál. Épp ezért állok értetlenül az árcímke előtt: a Gold pakk ugyanis Steamen jelenleg 15 euróért, míg itthon dobozosan 4 000 forintért kapható, szemben a kétezerért vesztegetett alapjátékkal.

Noha a Steamen árult (és szerintem hasonlóan túlárazott) 8-10 eurós járműcsomagok mellett a díjszabás arányos, az alapjáték beszerzési díja és a fentebb taglalt tartalmi hiányosságok tükrében nem hiszem, hogy a kiegészítő jelenleg megérné az árát; egy ünnepi leárazás esetén ellenben kötelező vétel mindenkinek, akinek bejött az alapjáték.

Addig viszont maradjatok annál, és inkább töltsetek le pár ingyenes kelet-európai modot (mint pl. a Magyar Gazdaság vagy a Magyar TSZ mapokat), ha mindenképp ismerős környezetben szeretnétek búzát aratni...

**ADATOK**

KIADÓ
**Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ
**GIANTS Software**

MŰFAJ
**szimulátor**

MULTI
**van**

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9 kompatibilis VGA, 5 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Szép, hangulatos, de az alapjátékhoz képest kissé túlárazott kiegészítő, ami semmi olyasmit nem nyújt, amit pár jobb moddal ne tudnánk ingyen is beszerezni.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | 80% |
| HANG: | 70% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 80% |

**PRO**

**Kellemes kelet-európai hangulatú pálya és géppark, enyhén javított grafika.**

**KONTRA**

**A játékmenet semmit nem változott: a csomag csak tartalmi bővítés, az expanzió árát így a minőségi ingyenes modok tükrében kissé túlzásnak érzem.**

**75%**

Az alapjátékhoz hasonlóan ez is kapott magyar feliratot, ráadásul a hazai, dobozos kiadás 4000 forintért szerezhető be!

75%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/farming-simulator15

# THE AGE OF DECADENCE

[ÍRTA **OLDERN**] Nagyszerű dolog az, amikor az egészen különleges igényekkel rendelkező játékosoknak sem kell meredten nézni a falat, remélve, hogy valamikor majd teljesül kívánságuk. Most például itt az Age of Decadence, ami annyira hardcore szerepjáték, hogy a többiek elbújhatnak mellette!

Különös időket élünk. Tulajdonképpen hónapról hónapra arcon csap a valóság, amiben az indie játékfejlesztés előtérbe kerülésének köszönhetően egész stílusok támadnak fel hamvaikból főnixként, sőt: néhol egyenesen visszaveszik domináns pozíciójukat a kihívásra kész játékosok életében. Edzett kalandornak tartod magad, aki legyőzte a Divinityt, maxra pörgette a Pillars of Eternity nehezebb módjait, kívülről vágja a Wasteland opcióit, és csukott szemmel végignyomja a Shadowrunt is? Na, akkor készülj arra, hogy egy olyan kazamata vár, aminek véres csapdái sejtetik, hogy sokan belebuktak már a kalandba, de nem tudhatod, hogy hány meglepetés vár még azokra, akik ezen is túljutnak! Embert próbáló kihívásra, és tartalmas RPG-re vágytál, sallangok nélkül? Akkor jó helyen jársz.

**Elképesztően sokáig készült, de a végeredmény magáért beszél: monumentális és maximálisan különleges szerepjáték lett!**

### KI ITT BELÉPSZ...

Az Age of Decadence egy különös szerepjáték, amely a szó legszorosabb értelmében vállalja magára azt, hogy mit jelent "szerepet játszani". Ha RPG-ztél élőben, akkor bizonyára tudod, hogy bizonyos kalandmesterek hajlamosak voltak arra, hogy igen durván büntessenek meg, ha hallhatatlan harcosnagymesternek gondoltad magad, és gyors halállal jutalmazták meg felelőtlenségedet. Nos, az Age of Decadence mindezt már az új játék indításakor egy bő lére eresztett figyelmeztetéssel adja a játékosok tudtára: ebben a világban NEM a harcon keresztül vezet az út a sikerre. Vagy legalábbis nem feltétlenül.

Miért érdekes kijelentés ez? Nos, leginkább azért, mert a legtöbb számítógépes szerepjáték ilyen vagy olyan oknál fogva úgy alakult ki, hogy a karakterek változatos képességei, eszköztárai elsődlegesen a körökre osztott, vagy épp pszeudo-valós időben zajló harcokban számítottak igazán. Elég például a legutóbbi nagy sikerjátékra, a Pillars of Eternityre gondolni: ugyan ott is lehetsz abszolút béke-párti a párbeszédekben, de ha a barlangok felfedezésére került sor, akkor nem nagyon van alternatíva a harc vagy a mágia helyett.

Ez a játék azonban másképp döntött. Itt egyetlen karaktert kell teljes mértékben irányítanod, és ha úgy döntesz, hogy egy, az elbukott birodalom történetében jártas kereskedő leszel, aki mások meggyőzésére, tudása bővítésére és a szorult helyzetek elkerülésére épít, akkor mindezt megteheted, és ekkor jutalmad sok-sok olyan párbeszéd lesz, amelyet más karakterekkel nem érhetnél el. Az egész játék struktúrája egyébként úgy van felépítve, hogy a választható "kasztok" (nem teljesen azok, de erre még visszatérek), hogy a történet kezdetén egy egészen összetett szituáció egy-egy

**ADATOK**

KIADÓ
**Iron Tower Studio**

FEJLESZTŐ
**Iron Tower Studio**

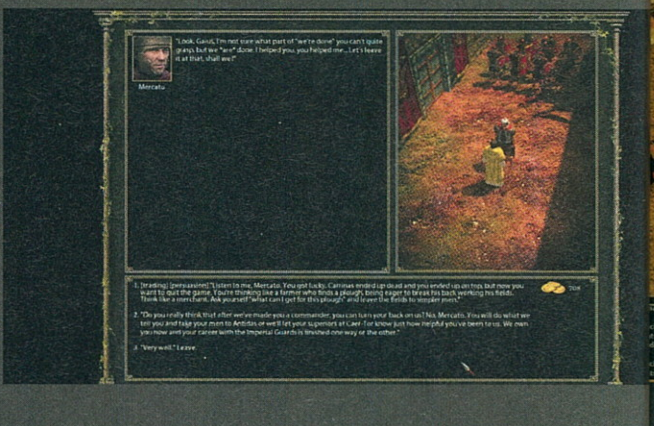
MŰFAJ
**szerepjáték**

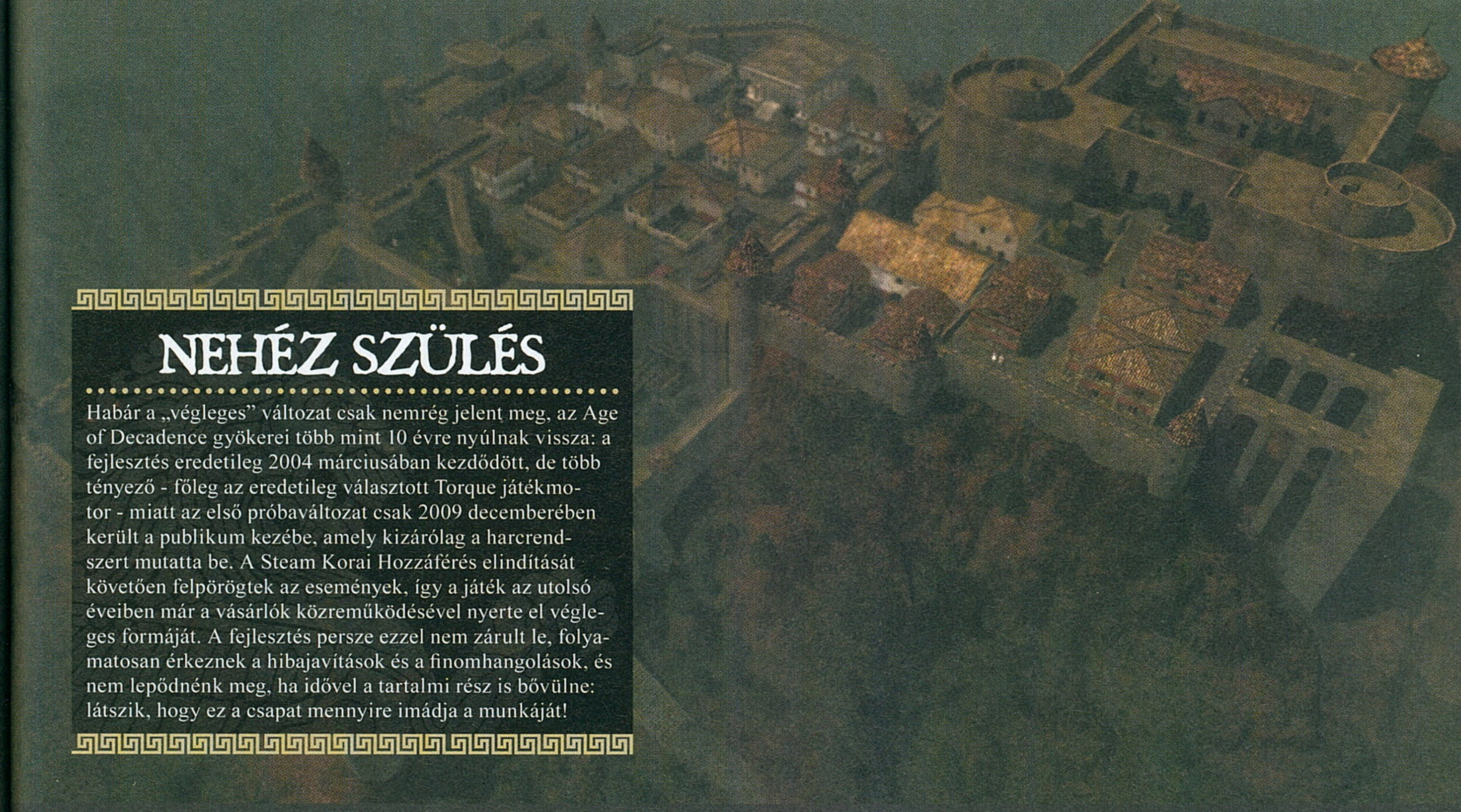
MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Arcanum**
2001 (SIERRA)

**The Temple of Elemental Evil**
2003 (ATARI)





## NEHÉZ SZÜLÉS

Habár a „végleges" változat csak nemrég jelent meg, az Age of Decadence gyökerei több mint 10 évre nyúlnak vissza: a fejlesztés eredetileg 2004 márciusában kezdődött, de több tényező - főleg az eredetileg választott Torque játékmotor - miatt az első próbaváltozat csak 2009 decemberében került a publikum kezébe, amely kizárólag a harcrendszert mutatta be. A Steam Korai Hozzáférés elindítását követően felpörögtek az események, így a játék az utolsó éveiben már a vásárlók közreműködésével nyerte el végleges formáját. A fejlesztés persze ezzel nem zárult le, folyamatosan érkeznek a hibajavítások és a finomhangolások, és nem lepődnénk meg, ha idővel a tartalmi rész is bővülne: látszik, hogy ez a csapat mennyire imádja a munkáját!

szeletét ismered meg, nyilván a saját szemszögedből – aztán ha más karakter indítása mellett döntenél, akkor néhány eseményre teljesen másképp nézel majd. Egy példával élve: lehet, hogy egy kocsmában egy gyanús holttestre bukkansz, ami elindít bizonyos dolgokat – míg más karakterrel simán az egyik első harcod a másik szereplővel látott hullát. Ehhez hasonló, több szálon futó konfliktusokból pedig akad majd bőven, hiszen az Age of Decadence a címéhez hűen nem egy rózsaszín utópiát mutat be.

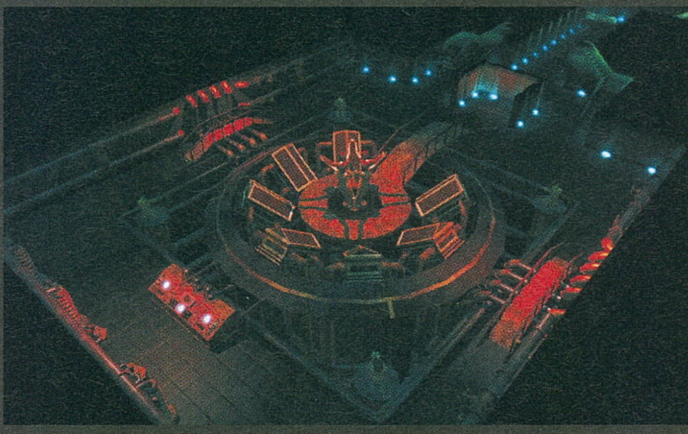
### ELBUKOTT BIRODALMAK

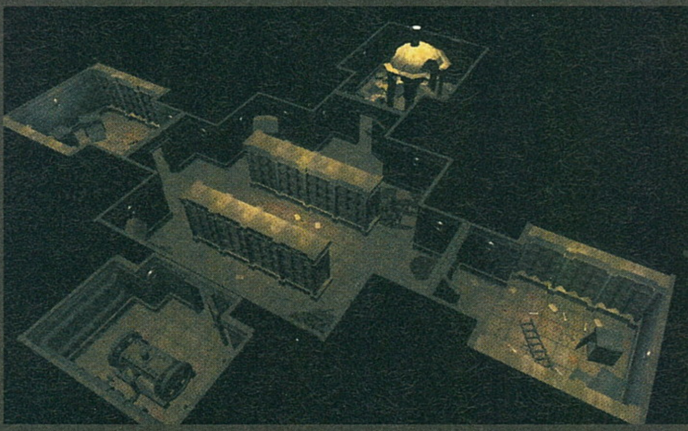
Az Age of Decadence egy sötét, pusztulás szélén álló világba kalauzol. Nem olyan durván pusztuló világba, mint mondjuk valamelyik Souls-címben: itt a rothadás sokkal realistább kivitelezést kapott. Adott egy bukott Birodalom (ami sok tekintetben hasonlíthat a Római Birodalomhoz, de azért mégsem az), amit egy egészen komoly háború sodort a pusztulás szélére. Az egyik oldalon a Birodalom hűséges katonái, és szövetségesei, az istenek erejére és a mágiára támaszkodó varázslók álltak, a másik oldalon pedig a Q'antaar torz lényei, akik nem kíméltek semmit és senkit. A háborúnak vége, a romok után pedig csak a reménytelenség van - és az a fajta káosz, amit a legkapzsibb alakok szeretnek mindig a saját boldogulásukra kihasználni.

Egy dolgot leszögeznék: nem nagyon lehet bekategorizálni a játék történetét egyszerű fantasynek, mert a mágia, meg a szörnyek egészen sokáig csak pletykaként, a történések memóriájában kerül elő, másképp nem is nagyon találkozhatsz vele – a varázshasználó indítását pedig már most elfelejtheted. Az már más kérdés, hogy a játék valósága ennél árnyaltabb, és később ez a világkép is megrendül majd – de nem akarunk nagyon spoilerezni, mert a történet tényleg a Decadence legerősebb pontjai közé tartozik.

### OLVASS, KATTINT, OLVASS

És hogyan fogod az egész sztorit átélni: döbbenetesen jól kidolgozott CG videókkal a fejezetek végén? Látványos, szanaszét effektezett átvezetőkkel? Dinamikus kameramozgást vegyítő filmes momentumokkal?





Az XCOM: Enemy Unknown óta végre megint nagy keletje van a körökre osztott harcrendszernek: itt is ez vár.

Nem igazán. A játék nem rejti véka alá valódi természetét: itt sokat fogsz olvasni. Rendszeresen előfordul majd, hogy valaki mesélésbe kezd, válaszaiddal pedig további mini-szöveglabirintusok jelennek meg, amikben eligazodni hosszú percek kérdése lesz: szóval készülj arra, mintha egy igazán durván megírt interaktív könyvet játszanál végig.

A párhuzam nem csak nekem jutott eszembe, hanem sokan kifejezetten azoknak ajánlják ezt a szoftvert, akiket különös nosztalgia köt a kilencvenes évek "kaland-játék-kockázat" könyveihez: az AoC olyan, mintha egy ilyen könyvet megfognánk, a szokásos méretet húszszorosára dagasztanánk, még több elágazást adnánk neki, és elneveznénk "játék"-nak. Szinte. Ez baj? Egyáltalán nem az, tulajdonképpen nem is tudnék mondani egyetlen játékot sem, ami hasonló célkitűzéssel operálna – így ha szeretsz olvasni, és szeretsz különleges kalandokban elmerülni, akkor tökéletes helyen vagy.

### CSAK ERRE JÁRTUNK

És akkor harcolni nem is kell majd? Ez a kérdés jogos, a válaszom az, hogy tulajdonképpen lehet. A hivatalos infók szerint elérhető hét befejezésből több is olyan, hogy nem vagy rákötelezve, hogy harcokon vergődj át hozzá – de ne ringasd magad illúziókba, az első pár karaktered végét szinte biztosan valamilyen szándékos vagy épp a képességeid miatt elkerülhetetlen harc fogja okozni. Ilyenkor egy jól időzített mentés betöltése, vagy a teljes újrakezdés segíthet – igen, ennyire szigorú a szituáció.

A harc maga körökre osztott, pontosabban sebességhez kötött időegységekre. Az egy-egy elleni párbajok és az unfair csaták egyaránt előfordulhatnak, de ennél jóval fontosabb, hogy a konkrét parancsok kiadásakor legalább akkora szabadságban lesz részed, mint a beszélgetésekkor. Ez azt jelenti, hogy különféle csapások, döfések, vágások tömkelege áll rendelkezésre, amelyek a képességeidtől és a fegyvereidtől függően más és más találati eséllyel bírnak – és persze más hatást eredményeznek. Csapj a lábára, ha nem akarod, hogy kikerüljön, célozd a belső szerveket a kritikus sebzésért, vagy a kezét, ha nem akarod, hogy nagyokat üssön, és így tovább... gyakorlatilag kis, lebontandó falakra és összetett minipuzzle-ökre redukálhatod ezzel az ellenfeleidet, már ha jó vagy.

És akkor most jön a nagy csavar: kint is, bent is egymásra támaszkodó képességek hálója szövi be döntéseid sorát, ami nagyjából kötelezővé teszi a többszörös újrakezdést, hiszen időbe telik kitanulni, hogy mely karakter milyen képességeket igényel, és hogy azok hogyan is hatnak pozitívan rád a csatákban vagy a párbeszédekben. Szerencsére a játék mindkét esetben bőségesen ad információt arról, hogy mi mit csinál – és a beszélgetésekben is megjelenik egy tulajdonság neve, ha az éppen releváns, vagy szükséges az adott döntéshez. De vigyázz: ha meggyőzöl valakit arról, hogy jó harcos vagy, a jó megjelenésed miatt, akkor előfordulhat, hogy tényleg rád bíz egy csatát – amiből viszont már nem mesélheted ki magad!

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### NE SAJNÁLD!

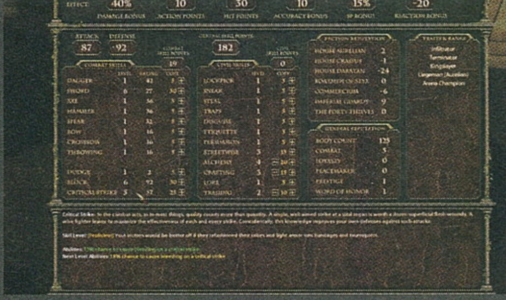
Ebben a játékban nem érdemes azon bánkódnod, hogy zsákutcába futottál, hogy egy óra játék után meghalt a karaktered, vagy hogy a nap végén úgy érzed, semmire sem vagy elég jó. Ilyenkor csak tépd össze a karakterlapot, és kezdj egy újat – vagy csak ne felejts el sűrűn menteni. A lényeg, hogy felmérd a terepet, a környezetedben és a karakteredben rejlő lehetőségeket, ugyanis ez lesz a kulcs a sikerhez.

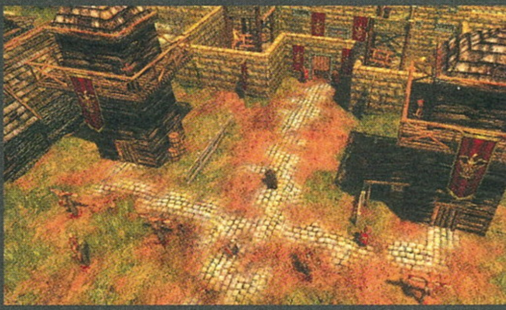
### SPECIALIZÁLÓDJ!

Mivel ez a játék nem vezet kézen fogva, ezért könnyen beleeshetsz abba a csapdába, hogy egy olyan karaktert hozol létre, aki sokoldalú, harcban és beszédben egyaránt jól boldogul, még a történelemben is jártas, és kovácsnak is tanult. A valóság viszont az, hogy minél szerteágazóbb a tudásod, annál nehezebb lesz boldogulni: az AoD kemény terep, ami hosszú távon csak a specialistáknak kedvez.

### A KIS CSALÓ

Mivel ez egy kegyetlen hely, így talán az sem baj, ha egy kicsit visszaélsz a lehetőségeiddel. A pontjaidat nem érdemes egyből vakon elkölteni, hiszen lehet, hogy a következő bevetésen jobb lett volna, ha mondjuk streetwise helyett impersonate-et fejlesztetted volna tovább. Ments, mielőtt továbbindulsz, majd töltsd vissza az állást, miután már tudod, hogy mire lett volna érdemes a pontokat elkölteni!





## NEM OSZT KEGYELMET

A játék rideg, kegyetlen atmoszférájára rátesz egy lapáttal a szerény büdzsé és a kvázi egyfős fejlesztés legdurvább "mellékhatása", a grafika. Nem fogok kertelni: egy kifejezetten csúnya játékról van szó, ami leginkább arra emlékeztet, mint amikor az első MMO-k rájöttek, hogy már lehet 3D-t csinálni, és elkezdtek papírmasé házakat, fákat, elemeket elhelyezni mindenütt, rideg, vécére már nagyon kívánkozó karakterekkel. Amit nem sikerült modellezéssel és grafikai csinosítással megtenni, azt inkább belevitték a szövegekbe, a történet lelkébe – szóval nagyon nagy adag önuralomra van szükséged, hogy egyáltalán belekezdj az egészbe, mert nem egy hivalkodó AAA-címről van szó, nagyon nem. Talán az egyetlen pozitív hozatala az egésznek, hogy az ókori jelleg azért átjön, szóval sikerült azt az egyetlen korszakot kiválasztani, ami a legjobban elviseli ezt a rideg, köves jelleget. Külön hab a tortán, hogy ez az engine optimalizálatlan, öreg, gyakorlatilag jobban zabálja a gép erőforrásait, mint egy nála jóval szebb, modernebb játék.

Szóval ott tartottam, hogy egy kegyetlen játékról van szó, ami bejárja az egész világ hangulatát, történetestül, grafikástul, és persze ott van a harcokban is, mint egy csendes tettestárs. Óva intenék azonban bárkit attól, hogy ezt negatívumként könyvelje el a játék megítélésekor: arról van ugyanis szó, hogy sikerült az igazán lényeges dolgokban megtartani a játék interaktív részét is, azt a visszacsatolást és egyszerűbb navigációt, amit sok más RPG is megirigyelhetne. A nagyobb helyszínek közötti utazástól eltekintve automata "teleport" könnyíti meg a küldetések közti navigációt (nem tudom elmondani, hogy ez mennyire hiányzik egy csomó hasonló játékból!), és ennyire szórakoztató módon még nem tudta játék átadni azt az érzést, amikor a karaktered a képességeire támaszkodva a beszéd és a meggyőzés útján navigálja el magát a játék arrogáns és kapzsi alakjai között. Lám, mégsem kell csak és kizárólag a harcrendszerre támaszkodni, ha egy RPG-ről van szó!

> Ha egy igazán tartalmas, tényleg egyedi szerepjátékot keresel, és nem zavar a kihívási faktor, ennél jobbat keresve se találhatsz!

## NEKEM VALÓ?

A teszt írásakor egyetlen erős félelem fogalmazódott meg bennem: "mi van, ha nem sikerül maradéktalanul átadnom a játék különlegességét az olvasóknak?". Nem alaptalan a félelmem: magam is megdöbbentem egy picit az indítást követő percekben, pedig tudtam, hogy egy különleges darabra kell számítanom. Egy biztos: a Decadence nem való akárkinek. Elszánt, olvasásra kész játékost követel meg, aki teljes mértékben elnézi neki a baltával faragott grafikát (bizonyos beállításokkor még kétdimenziós sprite-ok is visszatérnek egyes karakterek helyén..), a limitált számú dalt, az effektparádé és a folyékony animációk hiányát. Aztán az sem gond, ha tényleg nem szórakoztató pillanatban/percben méri valaki a játékélményt, mert itt aztán tényleg előfordulhat, hogy fél tucat karaktert is kipróbálsz majd, mielőtt úgy döntesz, hogy megtaláltad az igazit. Ez pedig nem kevés idő és tanulás – dolgok, amikből manapság egyre kevesebb van mindannyiunknak.

De ha ezek az akadályok elhárultak? Akkor egy emlékezetes, elképesztő mélységgel rendelkező játék vár, amely bőségesen megjutalmaz majd összetett szituációkkal, alaposan kidolgozott személyiségekkel, nehezen megoldható dilemmákkal és egy egészen érdekesen kibontott dark fantasy világgal. Tényleg meg kell dolgozni mindezért, de még csak azt sem mondhatom, hogyha ez nem tetszik, akkor ott van az XYZ, játssz azzal. Nincs ott az XYZ, nincs igazi alternatíva. Az Age of Decadence teljesen a saját útját járja, a mai trendektől és szokásoktól távol – de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne brutálisan jó szórakozás, ha megadod neki az esélyt.

**A képeken is látszik, hogy a játék egyáltalán nem szép, de ezért kárpótol a fantasztikus, részletgazdag világa.**

### ÉRTÉKELÉS

OLDERN

**GÉPIGÉNY**

1.7 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8500 GT / ATI Radeon HD 7290 512 MB VGA, 2 GB HDD

Egészen különleges, párja nélküli darab a hardcore rpg-k világában. Szigorúan időmilliomosoknak és türelmes játékosoknak.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

**PRO**

**Nagyszerű hangulat, dinamikus cselekmény, jól megírt párbeszédekkel, egyedi harcokkal.**

**KONTRA**

**Nagyon fapados kinézet, néha túlzottan is unfair a harcokban.**

**85%**

### PRÓBÁLJ KI MINDENT

**Az AoD olyan fantasztikusan oldotta meg a választható kasztokat, hogy nem érdemes kihagyni egyiket sem. Azt hitted, hogy kereskedővel lenni unalmas dolog, vagy soha nem akartál volna más lenni assassin helyett? Nagy meglepetésekben lehet részed és egészen más perspektívából élheted át a történetet is, ami az egyik legerősebb pontja a játéknak. Többféle indulás, több sors és több befejezés vár.**

### HARCOLNI JÖTTEM

**Bár a játék kifejti, hogy itt a harc nehéz, azért korántsem lehetetlen. Amit el lehet rontani az inkább a build, és olyan küldetések elvállalása, ahol 3vl és 5vl szituációkban találod magad. Ami eddig bevált kombó, az a critical strike + dodge, amihez dagger illik az Assassinnal, és kétkezes fegyver a Mercenaryval. Emellett pedig a páncélzatra is érdemes adni (Imperial Guards-körökben jó a választék).**

### BÉKEPÁRTI VAGYOK

**Azt már most le kell szögeznem, hogy teljesen békés út a játékban nincs. Lehet, hogy nem neked kell majd harcba bocsátkoznod vagy levadásznod valakit, de bizony itt a szavaiddal ugyanúgy gyilkolni fogsz, mintha kardot ragadtál volna. A legtöbb, amit elérhetsz, hogy még ezt is megpróbálod minimalizálni, ám ha ez a célod, lesznek guildek, amik egyszerűen kirúgnak majd, ha emiatt nem teljesítesz elég jól.**

### HÍRES VAGY HÍRHEDT

**Mivel egy kis város része vagy, itt gyorsan terjednek a hírek. Ha sok embert mészároltál le utad során, mindig megtartottad a szavadat vagy éppen könnyen elárultál másokat, annak híre megy. Ez alapján pedig megint csak más és más választási lehetőségek nyílnak meg előtted. Érdemes tehát néha olyan szerepeket eljátszanod, amik távol állnak tőled, mert egészen más utat járhatsz be, mint korábban.**

# ŐSZI-TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

## SSD KINGSTON 120GB

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 22.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 21.990 Ft |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 30.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 29.990 Ft |

## FLASH DRIVE KINGSTON 64GB

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 17.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 16.990 Ft |

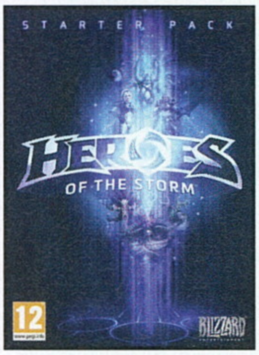
| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 25.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 24.490 Ft |

## CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 19.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 18.490 Ft |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 26.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 25.990 Ft |

## HOS: STARTER PACK




| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 13.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 12.990 Ft |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 21.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 20.490 Ft |

## STAR WARS BATTLEFRONT

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 20.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 19.490 Ft |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 27.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 26.990 Ft |

## STARCRAFT 2: LOTV

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 16.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 15.990 Ft |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 24.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 23.490 Ft |

Közeledik az év vége, így ismét frissítettük az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2015. december 31-ig érvényesek!

**FIGYELEM!** Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

## TRACER KAYMAN EGÉR

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 12.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 11.990 Ft |

**ÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 20.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 19.490 Ft |

## ASUS MEMO PAD HD7 ME176CX

**ÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 43.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 42.990 Ft |

## FALLOUT 4

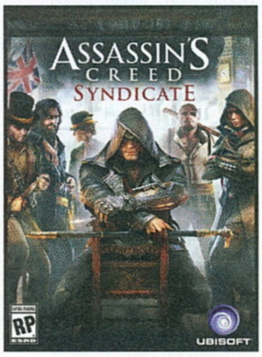
**FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 18.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 17.490 Ft |

**ÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 25.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 24.990 Ft |

## AC: SYNDICATE




**FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 18.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 17.990 Ft |

**ÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 26.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 25.490 Ft |

## RAINBOW SIX SIEGE

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 17.990 Ft |
| Hosszabbítással: | 18.490 Ft |

**ÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

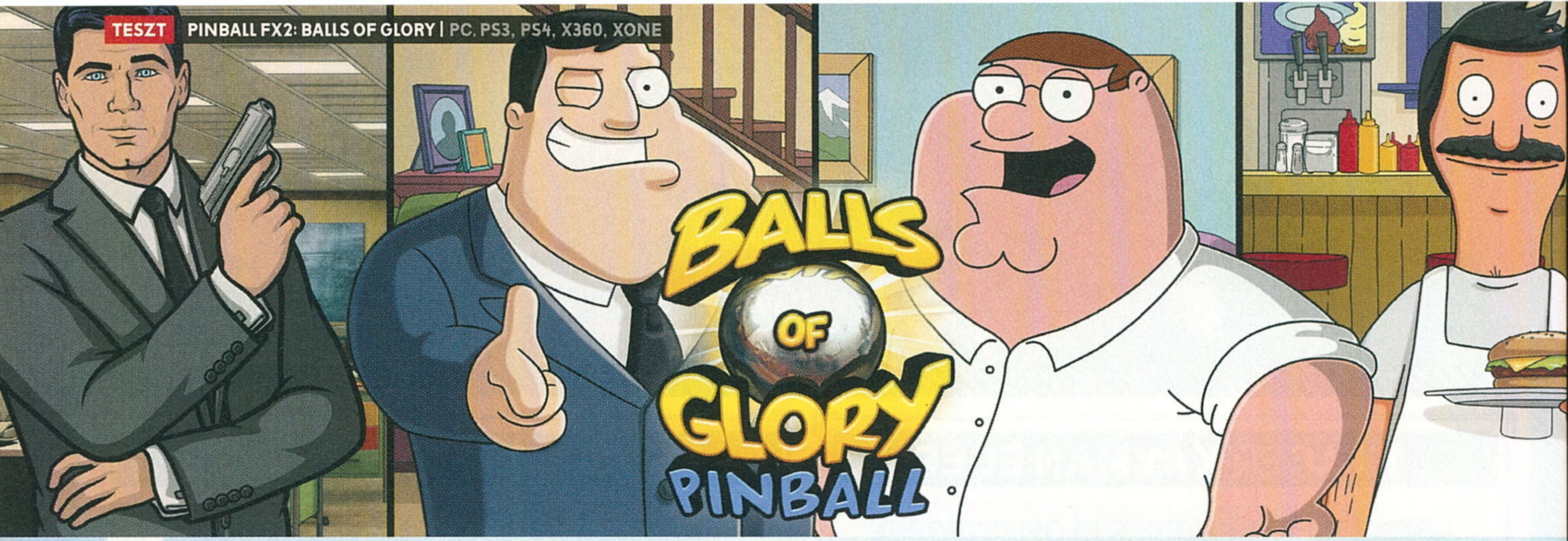
| | |
|---|---|
| (12 lapszám) | 25.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 25.990 Ft |

## WASTELAND 2

**NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL**

| | |
|---|---|
| (6 lapszám) | 9.490 Ft |
| Hosszabbítással: | 8.990 Ft |

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.




[ÍRTA **LOR**] **A ZEN STUDIOS LEGÚJABB CSOMAGJA NEM EGY, HANEM RÖGTÖN NÉGY ASZTALT SZENTELT A FOX ANIMÁCIÓS SOROZATAINAK: VÉGRE AZ EZÜSTGOLYÓK KÖZÉ CSAPHATUNK AZ AMERIKAI FATERRAL, ARCHERREL, STEWIE-VAL, BRIANNEL ÉS MÉG A KEVÉSBÉ ISMERT BURGERES BOBBAL IS.**

A Zen egy kicsit pihenni küldte a szuperhősöket, ám aggodalomra semmi ok, az utóbbi időben is remek témákhoz nyúltak, ha flipperről van szó. A nálunk is nemrég tesztelt portálos és Star Wars-os darabok mind jól sültek el, és úgy tűnik, a csapat nagyon belejött az asztalgyártásba. Most a Fox legviccesebb (és legkreténtebb) sorozatai szolgáltak alapanyagul, egy tetőtől-talpig színes, vicces, hangos és mókás pakkba csomagolva. Mindegyik asztalnál az első és legszembetűnőbb dolog, hogy grafika terén most a cel-shadingnek köszönhetjük a látványt, ami igazán rajzfilmessé teszi azt – mintha csak a sorozaton belül játszanánk. Látvány és hang terén a Zen hozza a megszokott minőséget, a jól megválasztott hangklippek ezúttal tényleg segítenek belemerülni az élménybe, és egy példától eltekintve annyira változatosra sikerültek, hogy nem idegesítően önismétlők.

## A CSALÁD GOLYÓI

A Fox két legviccesebb, az amerikai családok életét bemutató sorozata is asztalra került. Az Amerikai Fater a teljesen kattant Stan Smith és famíliája körül forog, minden őrült szereplővel. Ránézésre főleg a tábla felső része bővelkedik elemekben, alul pedig nagyobb üres teret hagytak, amit az olyan küldetések használnak ki, mint mikor jégpályává változik a tábla. Ha már amerikai család, akkor nem maradhat el a tévé sem, amin küldetéseket választhatunk, és a kis gömbakvárium sem a kis kedvenccel, amit sokszor fogunk ütlegelni az újabb feladatokért. A játékmenet és a nehézség itt nagyon egyszerű, talán a legkönnyebb az egész felhozatalból.

Második kedvencemmé a Family Guy tábla vált, ami remekül hozza vissza az őrült karaktereket. Minden egyes családtaghoz tartozik saját küldetés, amelyek főként a megszokott betűzéssel aktiválhatók. Talán ez az a tábla, amin a legtöbb vicces feladatot kapjuk, annyit, hogy még a táblához tartozó útmutatót is érdemes átbogarászni, hogy mindegyikkel képbe kerüljünk. Sikerült minijátékokat is belecsempészni, Stewie-val például helikoptereket lövöldözhetünk le egy árkád stílusú 2D-s játékban.

**MOST MÁR FLIPPEREZÉS KÖZBEN IS ÖNFELEDTEN DÚDOLHATJUK A KLASSZIKUST, MISZERINT A MADÁR AZ ÁSZ.**

## MUSTÁROS GOLYÓK

Őszinte leszek, a Bob's Burgers című sorozatot sosem láttam, és a három cím közül világszinten is ez a legkevésbé ismert animációs film. Talán ezért nem tudtam annyira élvezni a filmes utalásokat és vonatkozásokat, és van egy olyan érzésem, hogy ezzel a játékosok nagy része is így lesz. Ennek ellenére hasonlóan színes, szagos, kajás asztalt kapunk, ami nem különösebben nehéz, ezért az újak számára is ajánlott. A feladatok javarészt a rámpák eltalálására korlátozódnak, de a hangulatnak köszönhetően remekül el lehet tölteni vele szórakozni – viszont egyáltalán nem mondható kiemelkedő darabnak, inkább egy közepesen jó iparosmunkának.

## LANA, HOZD A GOLYÓIMAT

A teszt végére hagytam a szerintem legjobban sikerült darabot. A komédiás-színes túladagolásban az Archer egy sokkal stílusosabb, kevésbé színes asztalt kapott a többinél, ami már-már James Bondra hajaz. Más téren is sokkal „komolyabb" (már ha lehet így fogalmazni), mivel ez a legösszetettebb és legnehezebb a többi közül. A fő küldetés itt is a szavak kibetűzése, az „awesomeness" szót akkor tudjuk kirakni, ha teljesítettük a 11 különböző kisebb feladatot. Küldetéssel pedig jócskán telepakolták, minden aktiváláskor három opció közül kapunk véletlenszerűen egyet, ami azt eredményezi, hogy nem kell rengetegszer ugyanazt az egyszerű feladatot végrehajtani – ez pedig a többi asztalhoz képest is újítás. Ráadásul helyet kapott egy bolt is, ahol olyan powerupokat lehet vásárolni, mint extra labda vagy pluszvilágítás, ami szintén ritka vonás. Kétségkívül ez a legjobban sikerült darab a négy közül, ám érezhetően itt sikerült a legkevésbé változatosra a szinkron. Összességében a Balls of Glory remek vételnek tűnik: a Fox legkreténebb sorozataihoz hű, mindenki számára vicces asztalokat kapunk, több órányi feladattal és mókával telepakolva.

**ADATOK**

KIADÓ **Zen Studios**
FEJLESZTŐ **Zen Studios**
MŰFAJ **flipper**
MULTI **van**

**GÉPIGÉNY**

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 2,5 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Vicces, színes, rajzfilmes pakk a legjobb Fox-sorozatokból, nagyszerű ötletekkel.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**

**Kezdőknek és gyakorlottaknak is remek asztalok, változatos elemek és vicces küldetések.**

**KONTRA**

**Hiányoltuk a jellemző malacságokat és szarkazmust, Archer pedig túl sokszor mondja ugyanazt.**

**85%**

Stewie és Brian párosa nagy pillanatokra képes, de Peter égbekiáltó hülyeségei a legfontosabb, ezúttal sem hiányzó összetevők.

[ÍRTA LOR] **Emlékeztek a Knights of Pen and Paper első részére? Nyugi, nem csodálkozunk: a jó alapötlettel rendelkező, ám gyengécskére sikerült kaland bennünk sem hagyott mély nyomot. A folytatás egy fokkal élvezetesebbre sikerült, de még mindig nem az igazi.**

A 2013-ban megjelent Knights of Pen and Paper első része rendkívül sikeres játék volt mobilon, emellett pedig remek példája annak is, hogy ami hordozható okoseszközökön remekül működik unaloműzőként, az nem feltétlenül válik be PC-n. A számítógépes verziót mi is teszteltünk az újság hasábjain, és nem voltunk elragadtatva tőle: az asztalkörüli móka bár jól nézett ki és hangulatos volt, a rendkívül repetitív harcok és monotonitás hamar kispadra ültetett minket. És ez alapjaiban sajnos azóta sem változott, hogy elhagytuk az asztalt.

### TERÜLJ, TERÜLJ ASZTALKÁM

Akik eddig nem ismerték volna a franchise-t: a KoPaP egy körökre osztott RPG, amiben a régi asztali szerepjátékok humorát és hangulatát próbálja pixeles formában visszaadni, miközben rengeteg popkult-geek-nerd utaláson vidulhatunk. Feladatunk a szokásos módon az aranyharácsolás, tapasztalatipont-gyűjtés és a kalandmester történeteiben megelevenedő rosszarcúak elgyepálása. Ez a felállás a második részre is érvényes, játékmenetileg lényeges változás nem történt. A fejlesztők csupán több játszható fajt, dungeont és humort csempésztek a második etapba, amiből az első sült el jól.

Immáron három jellemzőt adhatunk meg karakteralkotáskor: a faj és kaszt mellett egy sztereotipikus egyéniséget is választhatunk: lehet így mondjuk egy goth lány-ember-warrior, metálos-törpe-tolvaj, esetleg egy laborpatkány-ember-varázsló. A változatossághoz sajátos passzívokat kapunk, így az újgazdag ficsúr több aranyat talál a kalandozás közben, míg az eminens biológus gyerek plusz slotot kap a potikhoz. Aranyért cserébe még tovább bővíthetjük a csapatot, és ha nem válna be a felállás, akkor simán választhatunk egy másik jelentkezőt – szerencsére hamar be lehet hozni a társak szintjét. Ez a változatosság kellően szórakoztató, főleg ha egyszerre öt játékossal dolgozunk össze, akik különböző módokon támogatják a csapatmunkát, de sajnos nem igazságos módon. A skillek választékából hamar kiderül, hogy melyik az a kb. egy darab képesség, ami erősebb a többihez képest, és jellemzően csak azt fogjuk nyomogatni. A kasztok egymáshoz képest sem átgondoltak, különösen a Cleric és a Hunter érezhetően erősebb akkor is, ha jóval

alacsonyabb szinten használjuk őket, mint mondjuk a Warrior karakterünket. Bár változatosság kétségkívül van, ez nem támogatja a taktikus játékmenetet, ami főleg a harcon bukik el.

### HA HARC, HÁT LEGYEN... BUTA

Ugyanis bár remek csapatot lehet kihozni a kínálatból, a harc magja sajnos mit sem változott. Az első résznél sokat kritizáltuk azt, hogy az összecsapások inkább egy unalmas kattintásmaratonra hasonlítottak, amiből ismét sportot űztek a fejlesztők. Az ellenfelek bár kozmetikailag változatos szerzetek, támadások terén egyáltalán nem mutatnak különbségeket és még mindig buták – véletlenszerű módon simán a teljes HP-val rendelkező harcosodat gyepálják akkor is, ha egy másikat már épp csak a szentlélek tartja, és egy csapással kiiktatható lenne.

> **Egy folytatástól azt remélnénk, hogy javítja az előd összes komoly hibáját, azonban ezúttal ismételten csalódnunk kellett.**

A második rész egyik nagy újdonságaként a dinamikusan generált dungeonokat említik a fejlesztők, ami elméleti szinten valóban sokkal érdekesebbé tette volna a kalandozást, a gyakorlatban nem muzsikál ilyen jól. Sokszor kapjuk parancsba, hogy takarítsuk ki a kazamatát, ami minden alkalommal új térképet kap, másféle szobákkal. A gond az, hogy ez azt takarja, hogy ugyanazt a 3-4 szobát variálja kismilliószor, így fordulhat elő az, hogy akár egymás után háromszor ugyanazt a csatát vívjuk, ugyanazokkal az ellenfelekkel, ugyanabban a felállásban. Újítás továbbá, hogy egyes szobákban lehetnek csapdák, vagy különféle ártó effektusok, melyek sikerességéről ismét kocka dönt. Pénzért cserébe az egyes helyszíneken nyomokat is kereshetünk, az összeset összegyűjtve pedig különféle lootokat kapunk.

Mivel azonban a tapasztalati pontok és az arany gyors tempóban jön, hamar azt vesszük észre, hogy szívesen kínozzuk magunkat újabb rutinos körrel, hiszen mindig van mit vásárolni: újabb fegyvert, kiegészítőt minden hősre, vagy éppen készíteni valamit az új kraftrendszerrel. Összességében azonban hiába próbálták változatosabbá tenni a fejlesztők a játékélményt, a második etap érezhetően egyszerűbb és rövidebb, mint az első felvonás. A mikrotranzakciós rendszer PC-n is jelen van, és ez is erősíti bennünk azt az érzést, hogy a KoPaP sajnos még mindig nem gondos kezek által készült szerelemgyerek, hanem inkább egy addiktív elemekkel tűzdelt, félkész RPG – amin mi még picit ültünk és dolgoztunk volna, hogy tényleg rászolgáljon a folytatás címkére.

**ADATOK**

KIADÓ
**Paradox Interactive**

FEJLESZTŐ
**Kyy Games**

MŰFAJ
**kaland-RPG**

MULTI
**nincs**

**GÉPIGÉNY**

2 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0c kompatibilis VGA, 300 MB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Bár a Knights of Pen and Paper második etapja több karaktert és apró újdonságot hoz a kalandba, eddigi gyerekhibáit nem sikerült levetkőznie – és még rövidebb is lett. A monotonitáson nem segít az sem, hogy most némi történetet is kapunk körítésül.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

**PRO**
**Remek pixel art és zene, vicces karakterek, geek utalások.**

**KONTRA**
**A még mindig csak monoton darálásról szóló harc rettentően kiegyensúlyozatlan és unalmas.**

**60%**

Lootból és vásárolható cuccokból nincs hiány, de ezek nélkül manapság már nem is létezik RPG.

# Broforce

[ÍRTA JOHNBART] **Early Accesst elhagyó játékról beszámolni mindig öröm, főleg ha az még remekül is sikerül – a dél-afrikai Free Livesnak pedig nagyon bejött az élet, a Broforce ugyanis simán 2015 egyik legszórakoztatóbb (és legnehezebb) akciójátéka lett.**

Ez persze nem meglepő fejlemény, mivel a programnak már a steames Early Access futama is addiktívnak bizonyult, a kérdés így csak az lehetett, hogy elég újítást kapott-e a korai hozzáférést elhagyó változat ahhoz, hogy megérdemelje a „megjelent" plecsnit. Nos, örömmel jelentem, hogy igen, ugyanis bár az alapok a megvehető bétához képest nem változtak, az élményt lényegesen szebb és tartalmasabb csomagolásban tálalja az október 15-én megjelent verzió.

### A BEÁLDOZHATÓK

És hogy pontosan mi is ez az élmény? Nos, hasfalszaggató múltidézés és pusztító akciózás egyben, a Broforce ugyanis egy egyszerű, régi vágású, és harsány run'n'gun shooter, mely hangulatában a '80-as és '90-es évek kultikus akciófilmjeit parodizálja, játékmenetében pedig a Contrához hasonló keményvonalas lövöldéket idézi. Előbbi annyit tesz, hogy értékelhető történetre ne számítsunk: eszerint adva vagyon egy alulfinanszírozott, de látványosan túlkokszolt rendfenntartó szervezet (a címszereplő „Broforce"), a másik oldalon pedig a megtestesült Sátán, aki megpróbálja egy rakás terroristával, idegennel és pokoli szörnyeteggel legyakni a Földet.

Bár a túlerő minden pályán érezhető, a (csillagsávos) zászló mégis a jófiúknak (és -lányoknak) áll, akik a számbeli deficitet remek emberanyaggal ellensúlyozzák: a Broforce minden kezelésbe vehető tagja ugyanis valamilyen ismert és/vagy kultikus akciófilmes karakter eltúlzott paródiája.

**ADATOK**

KIADÓ
**Devolver Digital**

FEJLESZTŐ
**Free Lives**

MŰFAJ
**akció**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Mercenary Kings**
2014 (TRIBUTE GAMES)

**Super Time Force Ultra**
2014 (CAPYBARA GAMES)

Rambo, John McClane, MacGyver, minden jelentős Schwarzenegger- és Chuck Norris-szerep, Neo vagy épp a Predator kerülhet kezünk ügyébe egy rögtönzött gyakásra, és ez csak egy gyors ízelítő – jelenleg 30 ikonikus karakterrel szelhetjük konfettikre a demokrácia gaz ellenségeit, akik mind eltérő fegyverzettel és speciális támadásokkal vonulnak hadba a szabadság nevében. A Free Lives odaadása pedig főleg ez utóbbiak terén ötlik különösen szembe, dacára ugyanis az apró, pixeles karaktereknek, mégis sikerült mindegyik hőst a rá jellemző filmes mozgáskultúrával és támadásokkal felvértezni. A teljesség igénye nélkül, Chuck Norris Braddockja így például gránátvetővel és körbepörgő rúgással osztja az igazságot, Neo kungfuzik és puszta kézzel fordítja vissza a golyókat/rakétákat, Ellen Ripley szigetelőszalaggal egybeeragasztott pulzuskarabéllyal és lángszóróval harcol, a Terrorbolygó Cherry Darlingja pedig alapból lefelé lő, és minden sorozattal a levegőbe emelkedik, mivel gránátvetős gépkarabélya a jobb lábába van építve.

### ERŐDEMONSTRÁCIÓ

Hangulatában tehát a Broforce telitalálat, a játékot így már csak a szereplőgárda

Miközben ellenfeleink apró cafatokra szakadnak, ne féljünk lebontani a pályát sem, azonban vigyázunk, hogy abból maradjon is valami.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### FUSS AZ ÉLETEDÉRT!

Bár a játék sehol nem jelzi, de hőseink képesek gyorsabban is szedni lábukat: a sprinteléshez csak nyomjuk le kétszer azon iránybillentyűt, amerre szaladni szeretnénk. A sprint Explosion Run és menekülős pályák esetén különösen fontos, ne szégyelljük hát felhúzni a nyúlcipőt – ügyeljünk viszont rá, hogy ne rohanjunk nagyobb ellenfélcsoportba vágta közben, mert akkor hamar feldobjuk a talpunkat.

### TÉGED VÁLASZTALAK!

A pályákon elszórt, ketrecbe zárt túszok kiszabadításával nemcsak plusz életet kapunk, hanem újabb karaktereket is kioldhatunk – az ilyen jellegű mentésnek azonban komoly hátulütője is van, ekkor ugyanis az éppen irányított hőst egy véletlenszerűen választott másikra cseréli a program. Döntsük hát el mi fontosabb számunkra: a plusz élet, vagy az éppen irányított karakterünk képességei!

### IDE A MECHÁVAL!

Bár az Armored Mook néven futó exoskeletonokat nem fogja a golyó (lenyomni őket csak az alattuk lévő talaj kibontásával lehet), mégis zsíros célpontok, ha ugyanis felugrunk a páncél tetejére, a 'közelharc' gomb lenyomásával átvehetjük a gépezet felett az irányítást. Lépd ezt meg, amikor tudod, a vas ikergépágyúi ugyanis pusztítóak, jetpackjével pedig kis ideig repülni is lehet.

miatt érdemes beszereznie mindenkinek, aki a vonatkozó celluloidtermékeken nőtt fel, probléma viszont a játékmenetet sem érheti, még ha annak komplexitása talán még a „történetét" is alulmúlja – a Broforce bevetései ugyanis kizárólag a hagyományos oldalnézetes run'n'gun lövöldék legelemibb szabályait követik. Célunk így minden esetben annyi, hogy az átlag 3-4 perc alatt lenyomható pályák elejéről elvergődjünk azok végéig, közben pedig lőjünk cafatokra minden rosszarcút, mentsük ki a ketrecekben lekötözött fegyvertársakat (így plusz életet kapunk és újabb karaktereket oldhatunk ki), nyomjuk le a pálya végén strázsáló öltönyös ördögöt (vagy a 4-5 pályánként érkező főellenfeleket), és végül a jenki zászlót felvonva szálljunk el helikopterünk kötélhágcsóján lógva a naplementébe.

Utóbbi persze a pályákra is áll a rombolási rendszer miatt, hőseinkkel ugyanis brutális pusztítást végezhetünk mind a szinteken, mind az ellenfelek között. Lebontott terep, felrobbant járművek és vértócsában fürdő tetemek-belsőségek szegélyezik a demokratizálást, a Broforce így a mókás körítés dacára sem babazsúrra való játék, a harc ugyanis legalább annyira eltúlzott, mint annak narratív körítése.

A fentiekbe persze idővel a legelvakultabb akciófilm-rajongók is beleunnának, ha ujjgyakorlat lenne minden bevetés – szerencsére (?) viszont nem ez a helyzet, a Broforce ugyanis nemcsak humorban és vérben, hanem kihívásokban is bővelkedik. Hőseink már Normal szinten is egyetlen (!) találattól felfordulnak, a kampány közepétől kezdve pedig

**Nagyon közkedvelt témává vált a nyolcvanas évek akciófilmes közege, ráadásul a Broforce ehhez iszonyat jól nyúl hozzá.**

A játékmenet fentebb vázolt (és később sem változó) sarokköveit a program már az első öt szinten lefekteti, változatosságot így csak pár (lassan adagolt) újabb ellenfél, az egyre nagyobb és szívatósabb főellenfelek, valamint egy játék végi menekülős szakasz jelent – ezeket leszámítva viszont a rutin az első perctől az utolsóig ugyanaz marad.

### LIBERTÉ, ÉGALITÉ, BEYONCÉ

Bár a fentebb taglalt egyszerűség és monotonitás adott, azok mégsem válnak a Broforce kárára, ami három tényezőnek köszönhető: a kooperatív módnak, a rombolási rendszernek és a játékban rejlő kihívásnak. Az első négyfős online és offline zúzást kínál, a helyi meccseknek pedig külön pikantériája, hogy azokhoz a kontroller nem kötelező (bár erősen ajánlott), mivel akár egyetlen billentyűzetről is hadba vonulhat mind a négy játékos – bár tasztatúra legyen a lábain, amelyik túlél egy így levezényelt partit.

olykor igen izzasztó főellenfelekkel akaszthatjuk össze a bicepszet. Akiknek pedig a fentiek sem elegendők, ne aggódjanak: a Hard fokozat agresszívebb ellenfelei, illetve az Ironbro mód (melyben minden kioldott hőssel csak azok haláláig játszhatunk) garantáltan megizzasztja még a legdurvább helyi terminátorokat is.

Probléma pedig akkor sincs, ha a kampány minden kihívását földbe döngöltük: a ko-op mód mellett ugyanis négyfős helyi deathmatch arénákat, egy versenyzős Explosion Run módot, és egy combos pályaszerkesztőt is kapunk a játékkal – utóbbihoz pedig a cikk írásakor már bőven találni oktatóanyagot a weben, így biztos vagyok benne, hogy hosszú időre kitolja a játék élettartamát.

### ELHULLÓ SASTOLLAK

Bár a fentiekből gondolom átjött, hogy remekül szórakoztam a játékkal, természetesen a Broforce sem tökéletes, és minden erőssége mellett is akad azért rajta fogás.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2,4 GHz CPU, 8 GB RAM, OpenGL 3.0 kompatibilis VGA, 2 GB HDD

Vicces, önironikus, nagyon szórakoztató, és olykor iszonyatosan nehéz főhajtás a 80'-as és 90'-es évek akciófilmjei előtt. SZABADSÁG!!!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

**PRO**

**Pusztító és kihívásokkal teli run'n'gun játékmenet, markánsan eltérő hősök, mindez négyfős multival és egy pályaszerkesztővel megspékelve.**

**KONTRA**

**Zömében statikus ellenfelek, és olykor frusztráló, csak a vakszerencsén múló bossharcok.**

**88%**

Ott vannak először is az ellenfelek: bár a változatosságukkal nincs gond, zömükben statikus, egyhelyben strázsáló rosszarcúakról van szó – rohamot csak az öngyilkos merénylők, egyes bossok és az idegenekdémonok némelyike indít.

Lényegesen zavaróbb viszont a hősökkel kapcsolatos véletlenszerűség, újraéledéskor és a rabok kiszabadításakor ugyanis a játszható brokat véletlenszerűen sorsolja a játék, ami azért gáz, mert az egyes hősök sokszor nem egyenlő esélyekkel vonulnak harcba. Egyes ugrálós részeknél a lomhább brok így lapos hendikeppel vergődhetnek át, míg a távolsági attakokkal operáló, mozgó bossoknak pedig sokszor rémálom nekimenni közelharci hősökkel. A küzdelmek nehézsége és kimenetele így sokszor a vakszerencsén, azaz az éppen irányított/sorsolt harcosokon múlik, amit azért nem érzek teljesen igazságosnak.

### 'MURICA! F*CK YEAH!

Bár az irányítható hősök némelyike a fentiek miatt el tudna viselni némi balanszolást, a Free Lives akcióorgiája máskülönben teljesen rendben van. Egyszerű, régimódi, pusztító, olykor iszonytatóan nehéz, mégis nagyon kacagtató és addiktív run'n'gun shootert hoztak össze a dél-afrikai fejlesztők, amelyet mind a stílus rajongóinak, mind a klasszikus amerikai akciófilmek fogyasztóinak bátran ajánlok.

### TOBORZÓKÖRÚT

**A kampány során olykor zöldruhás NPC-kbe botlunk, akiket egy gombnyomással besorozhatunk, ha némi extra tűzerőre van szükségünk, esetleg társaságra vágynánk. Ehhez álljunk az NPC-k mellé, majd a kalasnyikovos szövegbuborék megjelenésekor nyomjuk le a 'közelharc' gombot. Bár a felfegyverzett NPC-k nem irányíthatók, a gyengébb ellenfeleket simán elintézik, no meg elterelésnek sem utolsók.**

### BARÁTI TŰZ!

**Bár a hősök speciális támadásai általában nem sebzik karaktereinket, a texasi kopót parodizáló Brodell Walker légicsapásaival illik óvatosan bánni, azok ugyanis megegyeznek az ellenfél által ránk hívott áldással, így minket is nedves folttá konvertálhatnak, ha a fejünkre esnek. Barlangokban akciózva ellenben ne aggódjunk: ott szabad ég híján az eldobott jelzőgránátok teljesen hatástalanok.**

### ADJ EGY ÖTÖST!

**Kooperatív módban a játékosok bármikor lepacsizhatnak egymással, ehhez álljunk egymás mellé, és nyomjuk le egyszerre a 'közelharc' gombot. Amellett, hogy a manőver nagyon tökös, taktikai szempontból sem utolsó: a játék ugyanis ekkor pár másodpercre lelassítja az időt, ami nagy segítség egy keményebb harc, vagy egy izmosabb főellenfél legyakása során. Na meg menőbbek is leszünk így az akció alatt.**

### MÉRTÉKKEL ROMBOLJ!

**Bár a Broforce rombolási rendszere szinte követeli a pusztítást, érdemes néha visszafogni magunkat, különben megeshet, hogy annyira elbontjuk a pályát, hogy nem tudunk eljutni a célig. Kooperatív módban pedig erre hatványozottan nagyobb az esély, ügyeljünk hát a közvetlen környezetünkre, és fogjuk vissza azon csapattársainkat, akiknek le nem lehet vakarni az ujját a tűzgombról.**

# SWORD COAST LEGENDS

[ÍRTA OLDERN] ***A PC-s szerepjátékok nagy klasszikusai közül több is a Forgotten Realms világában játszódott, így korántsem ismeretlen a név a veteránok számára – most talán pontosan ezt az ismeretséget szerette volna a kiadó kihasználni a Sword Coast Legendsszel.***

Kevés olyan legendás szabályrendszer létezik, mint a Dungeons & Dragons, illetve az annak alapbeállításaként kezelt világ, a Forgotten Realms. A Ravenloftot, Planescape-et és Dark Sunt népszerűségben könnyedén maga mögé utasító univerzum hazánkban is igen népszerű, főleg a Salvatore-regények miatt: a legendás drow harcos, Drizzt Do'Urden történetét nem hiszem, hogy egy tapasztaltabb fantasyrajongónak be kéne mutatni. Drizzt életének több szakaszában is meghatározó volt Faenur világának egyik kifejezetten izgalmas szelete, a Sword Coast, ami mostanság igazán epikus események középpontjába került – nem véletlen hát, hogy egy új számítógépes játék is ezen a helyszínen játszódik. A Sword Coast Legends nagy dolgokat ígér – de vajon képes betartani azokat?

***Színtelen, szagtalan, nem mellesleg sótlan feldolgozása egy egyébként rendkívül varázslatos világnak. Sajnos ilyen is van.***

### MODULÁRISAN ÉLNI

A program három fő játékmóddal kecsegteti a D&D-kalandokra szomjazó játékosokat. Elsőként itt van nekünk a sztori, a jó öreg történetes játékmód, amiben kicsiben kezdünk egy noname karaván őreként, aztán egyre fontosabb szereplővé válunk, ahogy az egy jó fantasy kalandban lenni szokott. Hogy hol zajlik a játék története? Természetesen a Kardparton, vagy hogyan is mondják az éppen aktuális magyar fordításban. Igen, itt van a környéken az a Neverwinter, amit legutóbb egy tűzelementál ébredése teljesen elárasztott, vagy Luskan, amely olyan híres csirkefogók fiatalkorát keserítette meg, mint Artemis Entreri, vagy épp Regis. A játék egyik legerősebb eleme a történetes mód, ami ugyan igazán durva meglepetéseket vagy nagyon nagy szabadságot nem kínál (legalábbis kezdetben nem, bár ez a későbbi fejezetekben megváltozik), de mégis: az NPC-k összeszedetten, a Forgotten Realms világához hűen adják elő világrengető panaszaikat.

Az alaposság és a részletesség kimerül a történetben, és az ahhoz kapcsolódó párbeszédekben, a játék többi elemében ugyanis komoly kompromisszumokat véltem felfedezni, és még csak komolyabb nyomozást sem kellett folytatnom. A harcrendszer elviekben D&D 5-ből származtatott, de valójában csak távolabbi rokona annak: sokkal inkább olyan, mintha sebészi precizitással kivágták volna belőle a képességeket, és kicsit más rendszerben helyezték volna el azokat. A D&D összetettebb megoldásaira itt ne számíts – és más cRPG-k bonyolultabb szabályai sem fognak itt visszatérni. A grafika szintén magán viseli a kompromisszumokat: bár a Forgotten Realms nem nevezhető éppen a legegyedibb fantasynek (sőt...), azért ennél mindenképpen többet érdemelt volna. Ha mást nem, akkor befoghattak volna pár nagyszerű festőt, hogy csinháljanak megint szép portrékat, vagy hogy valahogy feldobják a visszafogott és a csúnya között ingadozó interfészt. Az effektek és az ellenfelek pedig inkább idézik a Torchlightot, semmint az Icewind Dale-t – ez pedig megint csak nem pozitívum. Néhány óra játék után pedig biza beüt az a furcsa érzés, hogy egy repetitív, a műfaj nagy klasszikusaira csak nyomokban emlékeztető játékkal játszunk, Forgotten Realms címke ide vagy oda.

**ADATOK**

KIADÓ **Digital Extremes**
FEJLESZTŐ **n-Space**
MŰFAJ **RPG**
MULTI **van**

**STÍLUSMINTA**

**Divinity: Original Sin** 2014 (FOCUS HOME)

**Pillars of Eternity** 2015 (PARADOX)

### KETTŐS IDENTITÁS

A játék tartalmaz egy erőteljesebb multiplayer komponenst, amit például sokan hiányoltak a Pillars of Eternityből. Ideig-óráig mindenképpen szórakoztató

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### NEM SZÉGYEN A FUTÁS

**Mivel a képességeid valós időben töltődnek újra, ne csüggedj akkor, ha úgy érzed, egy adott csata nem áll úgy, hogy győztesként keveredj ki belőle. Lehet ugyanis, hogy egy ideiglenes visszavonulás megoldja a problémát, és 10-15 másodperccel később már újra tudsz gyógyítani, vagy idézni, ismét megfordítva a csata menetét. Érdemes amúgy a képességek kiválasztásakor az ilyen helyzetekre is gondolni!**

### CSAPDÁK ÉS MEGLEPIK

**Az univerzális kereső mód hasznosabb, mint a legtöbb képességed együttvéve: a pályán elrejtett pozitív és negatív hatások könnyen felboríthatják terveidet, főleg ha közben még ellenfelek is vannak a közelben. Ezért a „lassan járj, tovább érsz" elv érvényesül: körbenéz, felmér, majd csak utána cselekszik. Persze könnyű ezt mondani, amikor annyira egyszerű inkább csak simán odarohanni az ellenfelekhez!**

### AZÉRT VAN A POTION...

**Ha valamiben erősek a fantasy világok, azok a különféle potionök, amik bizony az élet és a halál közti apró, de mégis kritikus különbséget jelentik majd. Főleg azért, mert a potionök használata általában jóval rövidebb időt vesz igénybe, mint egy gyógyító spell elmormolása – így a legdurvább harcok közben is hasznodra válhatnak, a pályák közt pedig könnyen bevásárolhatsz majd az utánpótlásból.**

**Ha valamire való Pillars- és Divinity-rajongóként összecsordulna a nyál a szádban, ki kell ábrándítanunk, a Legends közel sem olyan jó, mint a felsoroltak.**

más emberi játékosok karaktereivel együtt gyepálni a szörnyeket (mert alapvetően ez lesz a fő foglalkozása hőseidnek, nem a beszélgetés), de aztán a valóság arcon csap. A valóság az, hogy a Sword Coast egyszerre szeretne két dolog lenni, és egyik sem megy neki igazán.

Ez a játék ugyanis, a pause gomb (ami multiban nem is nagyon használatos) lététől függetlenül is tulajdonképpen egy akció-rpg, egy Diablo-jellegű hack 'n' slash, csak sokkal gyérebb animációkkal és lassabb tempóval. Ott vannak a képességei a karakteremnek, és nem alvásonként van X adag belőlük, vagy harconként pár darab, hanem valós idejű visszatöltődési idejük van, másodpercben mérve. Mindez arra jó, hogy a legerősebb képességeket ritkábban lőjem el, de a teljes nyersanyagmenedzsment kikerült a kukába. A játékosok közti koordináció pedig, megfelelő csapatfelállás esetén egy primitívebb „holy trinity" alakot ölt: a warrior közelről csapkod, a gyógyítók és íjászok a háttérből munkálkodnak, míg a tolvajok vagy varázslók ölnek, akit csak tudnak. Ha pedig túlerővel találkoznánk, akkor némi visszavonulás, hátrálás, az előbb említett dolgok ismétlése kihoz a bajból – pláne úgy, ha közben eltelt annyi idő, hogy visszatérjenek a képességeink... mondanom sem kell, ugye, hogy ez mennyire nem izgalmas megoldás?

És ha ez a lepel, még ha nem is Mystra fátylaként, de elhúzódik szemünk elől, utána már nehéz tisztavérű D&D játékként gondolni rá – mert nem az. Viszont akkor meg már miért ne játsszon az ember olyan aRPG-t, ami valóban a valós idejű harcokra lett kitalálva, és legalább ennyire zökkenőmentes beugrani vele egy online meccsbe? Na ugye. A modulok nem túl összetettek, általában mind a „keress meg x tárgyat-ölj meg mindenkit-győzd le a bosst" vonalon mozognak, így pályáról pályára végigjárjuk a térképeket, ha valaki elhullott, gyorsan felszedjük, ha otthagytunk egy zónát, ásítozva visszatérünk oda, majd ismétlünk a végtelenségig. Izgató? Ha olyan képesség- és lootrendszer lenne mögötte, mint mondjuk egy Path of Exile-ban, akkor talán. Így azonban nem.

## ÉRTÉKELÉS

OLDERN

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6700 vagy AMD Athlon 64 X2 6000, 4 GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon HD 4850 VGA, 20 GB HDD

Ideig-óráig szórakoztató, de valódi összetettséggel aligha bíró brawler, kellemes multiplayer komponenssel.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**Jól megírt párbeszédek, odafigyeltek a Forgotten Realms alapjaira.**

**KONTRA**

**Jellegtelen grafika, nem túl izgalmas harcrendszerrel, hosszú távon unalmas.**

**63%**

Tény és való: pár évvel ezelőtt, a Kickstarterek és a többi indie próbálkozás megjelenése előtt biztosan jobban értékeltem volna egy olyan játékot, mint a Sword Coast Legends. Elvégre az alapötlet egészen korrekt: pakoljunk össze egy jó csomagot, egy elfogadható történettel, könnyedén kezelhető multiplayerrel, és a Neverwinter Nightsnál azért jóval egyszerűbb, de talán éppen ezért felhasználóbarátabb modulkészítővel. Igen ám, de nem 2010-et írunk, és a jelenlegi formájában sajnos semmilyen meghatározó eleme nincs a Sword Coastnak, ami elvinné azt a hátán. Nem mondhatnám, hogy a történet kiemelkedne: inkább elolvasom újra valamelyik klasszikus Forgotten Realmst. A grafika és a játékmenet? Vannak mélyebb alternatívák, összetettebb darabok – szebb is akad szép számmal. A multiplayer? Rendben, ez már nehezebb dió, de inkább játszik az ember valódi RPG-t, amiben nagyobb szabadsága van, mint itt...főleg, ha a repetitív és könnyen megunható elemeket figyelembe veszem. Ugye értitek, mire akarok kilyukadni?

### SZOMORÚSÁG, AZ VAN

Nem igazán tudom hová tenni magamban a Sword Coast Legendset, hiszen a történetes módján, a gyorsan kezelhető online multiplayerén látszik, hogy egy egyértelmű ötlet mentén építették fel a játékot. De mégis: a konkrét megvalósításnál már elkezdenek a tákolmány szélei repedezni, és az egész monstrum végül megáll egy szórakoztató, de semmilyen formában nem kiemelkedő játék szintjén. Mégis kinek érdemes ezzel foglalkozni? És igen, szomorú vagyok: a Forgotten Realms most már igazán megérdemelne valami sokkal, de sokkal komolyabb játékot, amiből nem spórolták ki a grandiózusságot, a büdzsét, és van valami egyedi víziója, ami többről szól, mint hogy milyen megkötések mellett lehet a legegyszerűbben elkészíteni valami RPG-jellegű cuccot. Ez a játék azonban nem ez az álomproject, hanem inkább egy szomorú realitás, egy több sebből vérző közepes próbálkozás – ennél pedig még Luskan utcái is többet érdemelnek.

### POZICIONÁLÁS 1.01

**Sun Tzu idézeteivel jól meg lehetne tölteni több magazinszámot is, de e helyett inkább csak a lényegre koncentrálnék: válaszd meg Te a csatateredet, és ne hagyd, hogy ezt a döntést az ellenfeleid hozzák meg helyetted. Kulcsfontosságú, hogy egyszerre csak pár ellenfél férjen csapattagjaidhoz, így minimalizálva a téged érő sebzést. Végül: ne feledkezz meg a beáldozható, megidézhető lényeidről sem!**

### KONCENTRÁLT FEJLŐDÉS

**Bár kifejezetten sok eltérő talentfa között böngészhetsz minden egyes alkalommal, amikor karaktered szintet lép a játékban, azért érdemes betartani néhány szabályt. Először is: minden egyes ágnak megvannak a többszörösen tuningolható képességei, ebből válassz ki valamit. Ha ez megvan, utána minden más döntés már csak ezt erősítheti, ha pedig nem így teszel, akkor félő, hogy korai halál köszönt be.**

### TÖBBFUNKCIÓS ÉLET

**Akármennyire is kellemes az a lehetőség, hogy egy-egy karaktereddel simán végigszaladhatsz a sztorimódban, grindelhetsz a dungeon crawler részben, vagy beugorhatsz egy kis online mókára, tulajdonképpen jobban jársz, ha külön szerepeket szánsz más és más karaktereidnek. Miért? Mert például kifejezetten gyógyító, support karakterrel bár a sztorimód nyögvenyelős, de a multi egészen szórakoztató!**

### ARCHETÍPUSOK

**A D&D alapszabályait azért valamennyire itt sem árt majd tiszteletben tartani. Ez alatt azt értem, hogy a fő archetípusoknak – mágus, íjász, harcos – megvannak azok a preferált harcmodorai, amikhez érdemes ragaszkodni, ha törik, ha szakad. Ne akarj tankolni a varázslóval, és próbálj meg minél nagyobb távolságot magad mögött tudni íjászod és ellenfeleid között – így mindenki teheti szépen a dolgát!**

# THE PARK

[ÍRTA **BÖJTÖS**]

**LÁTHATTUNK MÁR MINDENFÉLE DRÁMAI TÖRTÉNETET JOBBAN ÉS ROSSZABBUL ELMESÉLVE, A THE SECRET WORLDÖT IS MEGALKOTÓ FUNCOM PEDIG ÚGY DÖNTÖTT, HOGY BEÁLL A SORBA, ÉS EGY SÉTÁLÓ SZIMULÁTOR KÉPÉBEN MUTATJA BE NEKÜNK, MENNYIRE RÉMISZTŐ LEHET EGY ELHAGYATOTT VIDÁMPARK.**

Nappal, vagyis inkább naplemente az Atlantic Island Park parkolójában, ahonnan inkább továbbhajtanék, de Callum minduntalan a játékmackóját akarja, az meg vélhetőleg a vidámparkban maradt. Az információs pultnál lévő férfi nagyon megértő, majd azt mondja: „Nyugodjon meg Lorraine, néhanapján mindenki elveszít valamit... gondolja át, hol látta utoljára a mackót." Azután a hátam mögé tekintve felsóhajt. „A fia beszökött a parkba, kinyitom a kaput, hogy utána tudjon menni." Én pedig belépek a fantázia világába, ahol hirtelen leszáll a sötét éjszaka, a hangok nyomasztóbbá válnak, mialatt pedig egy lámpa az utolsó szikráit leheli ki, azon gondolkodom, vajon ki volt ez az alak a bejáratnál és honnan tudta a nevem?

### A VIDÁMPARK SÖTÉTJÉBEN

Alapjában véve a The Park egy ideális világban remek móka lenne. Sétáló szimulátorként belső nézetből járhatjuk be a napnyugta után egyre frusztrálóbbá váló, folyamatosan szorongást okozó vidámpark különböző attrakcióit, meghallgatjuk a Mesehajó kicsit elferdített befejezésű Jancsi és Juliskáját, kipróbáljuk a Polipot, az Óriáskereket, a Hullámvasutat, dodzsemezünk egyet, majd zseblámpával felfegyverkezve behatolunk az Elvarázsolt kastély (ezúttal Horror House) rémülettel teli zugaiba. Az Unreal 4 ehhez kiváló alapot biztosít, a hanghatások és a hangulat pedig tényleg tesz arról, hogy élvezzük a kis kiruccanást, míg a történet végére nem érünk, és össze nem szedünk minden jegyzetet. Megtudjuk, hogyan lett valakiből gyilkos ámokfutó, milyen balesetveszélyes a hely (innentől pedig még egy okot kapunk a félelemre – mert mi van, ha minden összedől alattunk...), közben pedig keressük fiunkat, és elmélkedünk az élet nagy dolgain. El lehet ezt vajon rontani?

**ADATOK**

KIADÓ **Funcom**

FEJLESZTŐ **Funcom**

MŰFAJ **kaland**

MULTI **nincs**

**GÉPIGÉNY**

Core i5 CPU, 4 GB RAM, GeForce 640 / Radeon 5750 VGA, 4 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Átlagosan egyetlen alkalomra szóló belépő egy olyan horrorisztikusnak beállított vidámparkba, ahova nem is térnénk vissza.

GRAFIKA: **70%**

HANG: **60%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

**PRO**

**Nem drága, vannak egészen jó pillanatai, korrekt jelenetei, nem is csúnya, elsőre hangulatos tud lenni.**

**KONTRA**

**Ennél a történetnél többre vágytunk volna, meg nem is igazán egyedi vagy tartalmas a The Park.**

**63%**

Belefuthatunk pár ijesztő pillanatba a végigjátszás során, de nem a The Park lesz életünk legfélelmetesebb élménye.

### MÁSFÉL ÓRA AZ ÉLETÜNKBŐL

Naná, hogy el lehet. Alapjáraton az atmoszférával nem lenne baj, elvégre a már a Secret Worldből is ismert vidámpark tökéletes helyszín egy idegborzoló, alaposan megborzongató utazásra, ám valahogy mégsem jön össze a nagy produkció, a porondmester pedig a gyilkos bohóc vállán sírdogálva sunnyog ki a cirkuszi sátorból, miközben a tömeg fütyül, és műanyag palackokat dobál. Az ugyanis hagyján, hogy a program kicsit optimalizálatlan, nem egy esetben még egy erősebb gépen is összevissza riceg és szaggat, de a karakterek animációja és úgy önmagában a kinézete is elég kezdetleges. Jó, túlzás volna azt állítani, hogy a The Park rosszul néz ki, mert ez egyáltalán nincs így, sőt egy-egy pillanata feledteti minden bánatunkat. A Mesehajóban ülve gyermekkorunk jut az eszünkbe, a Polip feltekert sebessége önmagában rémisztő, emellett pedig van pár hangulatos pillanat, ami illeszkedik a horrorisztikus esszenciához, amit a Funcom próbált megfogni. De mindez kevés, pláne akkor, ha tisztában leszünk a ténnyel: másfél óra alatt ráérős tempóban is a történet végére érünk (ebbe vegyük bele az utolsó negyed pofátlan körforgását), a parkba meg esetleg, talán (hangsúlyozom: esetleg) visszatérünk, ha nem sikerült kiszedni az összes achievementet. A 10 euro nem sok, de ennél talán többet ér.

**Interaktív reklámként telitalálat a Funcom alkotása, azonban játékként már sajnos nem működik, pedig ez lenne a lényege.**

### NEM ÚJ, NEM FELEJTHETETLEN

Az extrák közé benézve aztán megvilágosodunk. A The Park egy remek reklám a Secret Worldhöz. Nemcsak abból táplálkozik, de megnyitható extrákat is biztosít az MMO-hoz, a kis kaland pedig meghozhatja kedvünket annak megismeréséhez. Kár, hogy a Layers of Fear például hatásosabb, az Ethan Carter pedig drámaibb is. Mert bár nem ütünk meg nőt, Lorraine megérdemelne egy kis észhez térítést némely monológját követően, ami kiboríthatja a bilit. A szomorú pedig az, hogy a sacc per nyolcvan perc után leginkább erre emlékezünk majd, nem a remek forgatókönyvre, a megható jelenetekre, a durva ijesztgetésekre (egy jumpscare ugrasztott meg összesen), vagy a felülmúlhatatlan hangulatra. Kár érte, sokkal többre és jobbra számítottam. Bár az augusztusi bejelentés utáni októberi megjelenés azért gyanús volt.

# KEEP TALKING and NOBODY EXPLODES

[ÍRTA WILSON] **Pár- és baráti kapcsolatokat egy dolog tud igazán gyorsan lerombolni: a közös játék, legyen szó Mobáról, ügyességi játékról vagy egy olyan különleges darabról, ahol bombát kell hatástalanítani idődre, gyakorlatilag vakon.**

Egy bomba az életben súlyos probléma, egy videojátékban viszont csak egy aprócska akadály, egy gépezet egy ormótlanul hatalmas visszaszámlálóval és a veszéllyel, hogy kicsit megsebez.

Pedig egy bomba több ennél: lehet kontár, csak a károkozásra kihegyezett rémálom, és lehet egy érzékeny, finomhangolt, mármár művésziesen tökéletesre csiszolt gépezet, ahol minden elemnek megvan a pontos szerepe és a funkciója. Aztán ott vannak a Keep Talking and Nobody Explodes szörnyei, melyeket hatástalanítani olyan érzés, mint szimfóniát írni – az ember az érzelmek teljes skáláját bejárja, igyekszik nem elsietni a dolgokat, átgondoltan cselekedni, de ha beindul a zenekar, onnantól fogva nincs megállás.

## BESZÉLJ, NE NÉZZ

Főleg akkor, ha közben ketyeg visszafelé egy óra, és hibázni is csak pont annyiszor lehet, amely még illendő, aztán jön a nagy bumm – a cím alapján persze nem meglepő a tartalom, hiszen a Keep Talking and Nobody Explodesban bombákat kell hatástalanítani, méghozzá rengeteget. Kezdetben csak aprócska, 2-3 modulból állót, aztán egyre durvábban összerakott gépeket, gyakorlatilag ugyanannyi idő alatt.

Mi ebben az eredeti? Igazából több minden – ott vannak rögtön a bombák, melyek modulárisan épülnek fel. Minden esetben kapunk egy aktatáska méretű fémházat, amiben adott számú modul van. Utóbbiból több fajta is létezik, a legegyszerűbb a színes drótok hálója, de van olyan, ahol adott szekvencia mentén pulzáló színekkel, morzekódokkal, színes, adott ideig nyomva tartandó gombokkal, piktogramokkal, rádiófrekvenciával kell szórakozni.

### ADATOK

KIADÓ
**Steel Crate Games**

FEJLESZTŐ
**Steel Crate Games**

MŰFAJ
**partijáték**

MULTI
**van**

### GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

### ÉRTÉKELÉS

Elképesztően eredeti, hihetetlenül izgalmas, fantasztikus kooperatív játék, amely honosítással itthon is komoly hódításba kezdhet, elsősorban azok körében, akik amúgy sose videojátékoznának.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

### PRO

**Végtelenül eredeti ötlet, fantasztikus kézikönyv, tökéletes hangulat.**

### KONTRA

**Modulból lehetne kicsit több, néhány típus pedig túlságosan épít az angol nyelvre.**

**90%**

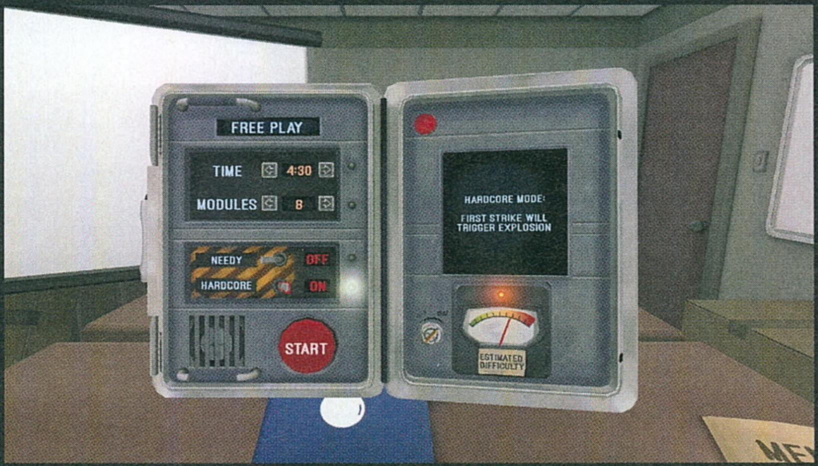
A csavar az, hogy ezt minimum két embernek kell csinálnia, és csak egyikük nézheti a bombát, illetve a modulok hatástalanítását elmagyarázó, kinyomtatandó kézikönyvet – tulajdonképpen vak vezet világtalant, aminek a végén nemcsak egy-két horzsolást lehet szerezni, de igazából felrobbanhat az egész szoba is.

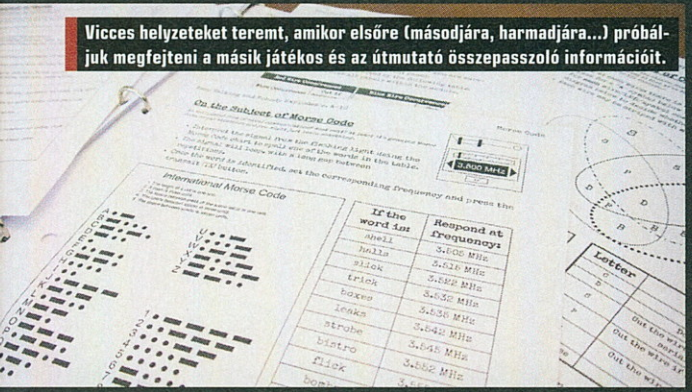
## NÉZZ, NE BESZÉLJ

A Keep Talking and Nobody Explodes ezért tökéletes partijáték, illetve az egyik legjobb kooperatív élmény, amit valaha csináltak: – a mellékelt kézikönyv pont olyan utasítás alapú leírással segít a megértésükben, mint amit mondjuk, a pilóták használnak a problémák elhárításakor, vagy a gép beindításakor. Tulajdonképpen csak követni kell a leírtakat – az egyik fél nézi a képernyőt és a bombát, és elmondja, mit lát, a másik pedig a kézikönyvet forgatja (de a képernyőre nem nézhet!), és a leírás alapján kérdezget. Van-e sárga drót? Milyen színű a nagy gomb? Van a bomba szériaszámában magánhangzó? A bombát bámuló válaszol, a másik fél ez alapján levonja a helyes következtetést, és ad egy utasítást – hogy az helyes-e, az már persze csak akkor derül ki, ha az ember elvágja a drótot, megnyomja a gombot, vagy beüti a kódsort. Mert hát ilyen egy bombahatástalanító élete: teli van kérdésekkel, feltételezésekkel, és mindig ott lohol az ember sarkában a halál, aki csak arra vár, hogy lecsapjon.

> **Ha a legkreatívabb és legszórakoztatóbb partijátékot keresed, megtaláltad: ennél jobb jelenleg nincs a piacon!**

végtelenül izgalmas, és hiába korlátozott a modultípusok mennyisége, mivel ezek akár véletlenszerűen is összepattinthatók (van ugyanis a kampányon kívül egy testre szabható freeplay mód), ezért nincs két ugyanolyan bomba. Már a modulok működésének kitanulása sem megy egy perc alatt





Vicces helyzeteket teremt, amikor elsőre (másodjára, harmadjára...) próbáljuk megfejteni a másik játékos és az útmutató összepasszoló információit.

# PixelJunk Shooter Ultimate

[ÍRTA OBO] **Meglehetősen sokat, több mint négy évet kellett várnunk arra, hogy PC-re is megjelenjen a PixelJunk Shooter 2, de megérte. Az első résszel egybecsomagolva egy definitív kiadás képében érkezett a Q-Games eddigi felhozatalának két legjobb programja.**

A Q-Games 2007 óta készíti a PixelJunk játékait, amelyek egyes részeiben különböző zsánerekben próbálták ki magukat, legutóbb például egy építgetős gyármenedzsert dobtak le a Nom Nom Galaxy formájában. Programjaik, kisebb vagy nagyobb mértékben, de kivétel nélkül mind szerethetőek, a legjobban sikerült alkotásuk azonban a 2009-ben kiadott Shooter, ami hosszú-hosszú várakozás után végre PC-n is teljessé vált, megjelent ugyanis a PixelJunk Shooter Ultimate, ami egy csomagban tartalmazza a két összekapcsolódó részt, fantasztikus szórakozásra invitálva minket az ERS Pinita Colada bátor mentőcsapatának szerepében.

### ELŐRE A MÉLYBE!

Akárcsak minden PixelJunk játék, úgy a Shooter sem a történet terén domborít. A feladatunk itt annyiban merül ki, hogy meg kell mentenünk az egy idegen bolygó föld alatti járataiban ragadt kutatókat, illetve, ha már ott vagyunk, értékes drágaköveket is gyűjtsünk, ám amikor éppen legyőztük az utolsónak hitt ellenfelet, és indulnánk haza, jön egy óriás szörny, aki egyben bekebelezi a hajónkat, a bendőjében pedig még több tudós és még több kincs vár ránk. Ebből a felütésből kétszer három fejezet jön ki, ami a Shooter első, illetve a PC-re csak most debütáló második részét jelenti. A fejezetek öt, egyenként ugyanennyi pályát számláló szakaszból, valamint egy főellenséggel való összecsapásból állnak, így összesen több mint 150-szer kell a hajó pilótafülkéjébe beülnünk. A helyszínek végig változatosak: barlangokat, föld alatti gyárkomplexumot és egy emésztőrendszert is meglátogatunk, ezek pedig mindig nagyon szép grafika mellett tárulnak elénk, az Ultimate ugyanis részletesebb terepet, szebb effekteket, valamint jobb animációkat hozott, de ha inkább az eredeti, 2009-es tálalás kell, azt is választhatjuk, még a második rész fejezeteihez is.

A játékmenet, mivel lényegében egy újrakiadásról beszélünk, semmit sem változott, ez ugyanaz a twinstick shooter, amit évekkel ezelőtt megismerhettünk, minden erősségével, és kisebb, frusztráló hibáival. A mentőakciók szűk és mindenféle természeti veszélyekkel (láva, mágneses folyadék, gyomorsav) megpakolt járatokba visznek, ahol változatos ellenfelek sokasága vár, általában nagy számban. Már egy-két találat is halálhoz vezet, miután a hajónk ezektől túlmelegszik, de ugyanígy élve megsülünk, ha óvatlanul közelítünk a fizika törvényei szerint viselkedő folyadékokhoz, ha pedig miden pályát tökéletesre akarunk teljesíteni, akkor az összes túlélőt fel kell szednünk, és meg kell találnunk a néha ördögi módon elrejtett kincseket, anélkül, hogy bárki is elpatkolna - maximalistáknak tehát fel van adva a lecke. Szerencsére jól fel vagyunk szerelve, a hajónk rendkívül mozgékony, az elsődleges ágyúk mellett pedig rakétáink szaggatják szét az ellenfeleket, valamint időről időre pajzsot, vagy különleges képességeket adó (lávát vagy vizet köphetünk, felfalhatjuk a környezetet stb.) felszereléseket vehetünk fel. A kampány egyébként nemcsak egyedül, hanem kooperatív módban is teljesíthető, illetve van egy kompetitív multiplayer mód, de a teszt során sajnos nem találtam senkit, akivel játszani tudtam volna.

**Konzolok után végre PC-re is megérkezett a második Shooter-epizód, ráadásul egy teljes csomagban, ráncfelvarrással.**

### A KÜLDETÉS SIKERES

A PixelJunk Shooter Ultimate mesterien felépített, izgalmas és nagyon szórakoztató játékmenetet kínál, ráadásul teszi ezt úgy, hogy egy játék, egyébként elég alacsony áráért egy dupla csomagot kapunk, ami könnyedén elszórakoztat akár 10-15 órára is, így aztán erősen ajánlott a Shooter eme definitív kiadásának beszerzése, különösen azoknak, akik eddig csak az első résszel játszottak vagy szeretik a kihívásokat.

**ADATOK**

KIADÓ: **Double Eleven**
FEJLESZTŐ: **Q-Games**
MŰFAJ: **akció**
MULTI: **van**

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5 2,8 GHz / AMD Phenom II X6 1035 CPU, 2 GB RAM, GeForce GTX 470/Radeon HD 6770 VGA, 475 MB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Nagyszerű twinstick shooter, változatos pályákon rengeteg érdekes ellenféllel szemben, ráadásul a pénzünkért nem egy, hanem két játékot kapunk, amelyek együtt bőven több mint tízórányi szórakozást biztosítanak.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**

Feszes, precíz kezelés, változatos pályák és ellenfelek, többnyire jól belőtt nehézség és pazar grafika.

**KONTRA**

Egy-egy pálya teljesítése frusztráló lehet, ha pedig mindent tökéletesre akarunk, acél idegek és türelem szükséges.

**85%**

A játék mindent felvonultat, amit egy jó shooternek illik: nagy főellenfelek, változatos és látványos pályák, leginkább pedig remek gunplay.

# Clandestine.

[ÍRTA BÖJTÖS] Vissza a jövőbe, vagyis inkább a múltba – miközben mindenki a klasszikus és megnevezett filmet emlegette fel annak közismert dátuma kapcsán, szerkesztőségünk tényleges időutazásban vett részt egy kooperatív hackelős és kémkedős indie segítségével.

Az elmúlt egy hónap nálunk kooperatív programoktól hangosan telt el, elvégre miközben csatát hirdettünk a Skaven-hordákkal szemben az End Times komor pillanatait feldolgozó Vermintide-ban (Chris pedig vergődős harcot vívott a random emberekkel, akik gondolkodás nélkül szaladtak előre, hogy majd ők megváltják a világot... persze ez nem jött össze), arra is szakítottunk időt, hogy bombákat hatástalanítsunk a Keep Talking and Nobody Explodes segítségével (irodánk párszor felrobbant ezen tevékenységünk meggondolatlan lépései során), pluszban pedig megérkezett az Expeditions: Conquistadorért is felelős Logic Artists legújabb alkotása. A pár évtizeddel korábban játszódó lopakodós, zár- és rendszerfeltörős akciójáték pedig természetesen szintén csapatmunkát igényelt, amelynél gyorsan fejest ugrottunk a felmerülő kihívásokba.

### WILSON MONDJA: JÓ LESZ...

... én pedig vakon hittem neki. Noha nem vagyok grafikamániás, úgy gondolom, hogyha nincsenek meg a szükséges eszközök a térbeli megjelenítés minőségi formájához, akkor a fejlesztő inkább 2D-ben alkosson, így mindenki jobban jár. Nem baj a pixel, nem baj az elavult formavilág, csak 3D-s programnál ne kelljen a PS2-es szintet felelevenítő produkcióval találkozni. Ehhez képest a Clandestine fogolyszabadítós, számítógépeket és biztonsági kamerákat megbuherálós felvezetése igen nagy csalódásnak bizonyult. Hősnőnket külső nézetből irányítva kapjuk meg a betanító szakasz minden parancsát, amiknek során egyszer a TPS-módot gyakorolhatjuk, másszor pedig különféle rendszereken belül sajátíthatjuk el a hackerkedés legfontosabb lépéseit. Ami nagyon elszomorító: míg az utcán egészen korrekt textúrák kényeztetik szemünket, addig az épületekben steril és élettelen szobákat járhatunk be, a külső szegletben egyforma konténerek rontják az összképet, a beszélgetéseknél pedig baltával faragott arcok mozgatják a dialógusoktól függetlenül rángatózó fura szájukat, miközben mozgásunk is fura és esetlen. Itt már felvontam a szemöldököm, majd kérdő tekintettel néztem kollégámra. A reakció: próbáljuk ki a kétfős csapatmunkát.

> Kiváló bizonyíték arra, hogy egymásra figyelve a kooperatív élmény mindent vihet és visz is.

### AZUTÁN TÉNYLEG JÓ LETT

A produkció lényege és élvezeti faktora pedig itt jelenik meg igazán. Elvégre, míg az egyik játékos hősnőnket irányítja külsőnézetes formában, lopakodik, őröket intéz el (nem muszáj halálos eszközöket alkalmaznunk), adatot és információt szerez, addig társa a műszaki berendezések segítségével figyeli útját és tisztogatja azt meg a zavaró tényezőktől. Több képernyőt és egy alaprajzot figyelve mondhatjuk, hol vannak a járőrök, merre találhatunk kamerákat (ezeket el is forgathatjuk), számítógépeket, biztonsági ajtókat törhetünk fel, sőt a rendszerbe is beléphetünk, hogy az admin figyelő tekintetét elkerülve tűzfalakat hatástalanítsunk, kódokat szerezzünk meg, amiket kommunikációval vagy éppen a programon belül írott formában továbbíthatunk partnerünknek. Mindez nagyon élvezetessé teszi az élményt, pláne mikor rájövünk, hogy a leányzó által a sarokba dobott csipogót (mondom, kilencvenes évek, ne csodálkozzunk) felhívva elcsalhatjuk a mindenfelé nézelődő biztonsági embert.

Mindent összegezve, igen, a Clandestine valóban élvezetes lehet mindazoknak, akiket a külsőségek nem annyira, a megszokottól némileg eltérő belső pozitívumok ellenben inkább érdekelnek. A korai Splinter Cellek és az Alpha Protocol mintájára ugyanis igen jófajta lopakodós akciójáték készült el, ami technikailag nem szállhat szembe a mai nagyobb címekkel, ám tartalma egészen egyedi szórakoztatási formát nyújt. Páros felfedezést és problémamegoldást a betárcsázós modemek világában, ami némi nosztalgiával is bír, miközben újfajta megközelítésből ismerhetjük ki, mennyi feladat vár arra, aki rendszereket óhajt észrevétlenül feltörni. Egy jó barát mindenképpen ajánlott a megvételéhez, mert a világ minden táját (Varsó, Koppenhága, London, Párizs, Kalifornia stb.) bemutató, közel húsz szintet teljesíteni egyedül nem az igazi.

**ADATOK**

KIADÓ
**Logic Artists**
FEJLESZTŐ
**Logic Artists**
MŰFAJ
**akció**
MULTI
**van**

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E8400 / AMD Phenom X3 8750 CPU, 4 GB RAM, GeForce 280 GTX / Radeon HD 4870 VGA, 4,5 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Ha nem is a legszebb a vidéken, de mint lopakodós és rendszerfeltörős játék, kiválóan teljesít, összejátszást igényel.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

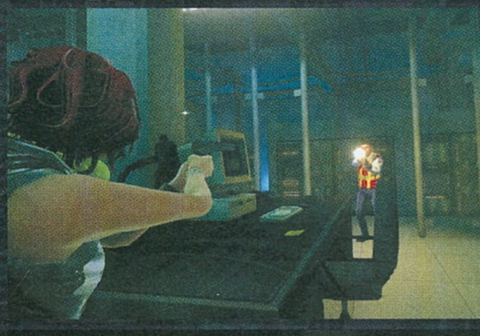
**PRO**

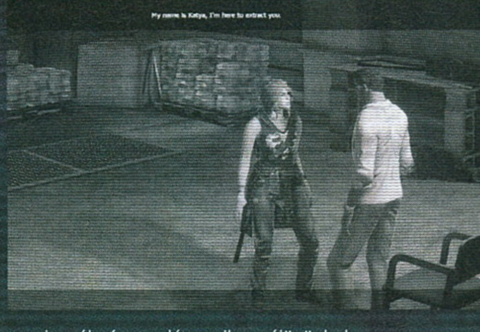
**Nem lineáris pályák és megoldások, nosztalgia, jópofa hackerkedés és kooperáció.**

**KONTRA**

**Technikai szempontból elég esetlen, mind a kinézet, mind pedig az irányítás terén.**

**70%**





**Ennél komolyabb lehetőségeket is láttunk már felszerelésünk összeállítására, azonban a kooperatív játékmenet minden hiányosságért kárpótol minket.**

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX® SIEGE
MEGJELENÉS:
2015.12.01.
PS4
XBOX ONE
PC DVD ROM
18
www.pegi.info
WWW.RAINBOW6.COM
©2015 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. TOM CLANCY'S, RAINBOW SIX, THE SOLDIER ICON, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY.
UBISOFT

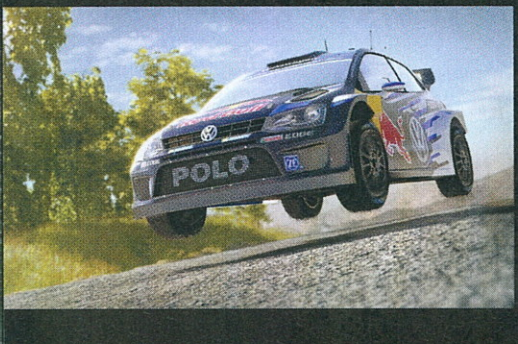
CALL OF DUTY
BLACK OPS III
06. 11 .15
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
*Beta will be available only on the following platforms: Xbox One, PS4, and PC. Actual platform availability and launch date(s) to be determined. Beta only available in English, German and French language. See www.callofduty.com/beta for more details and Beta launch dates for each platform. Limited time only, while Beta codes last, at participating retailers. Internet connection required. © 2015 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS and stylized roman numeral III are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.
treyarch
ACTIVISION

# WRC 5

[ÍRTA BÖJTÖS] A „járt utat járatlanra ne cserélj" elvét nem különösebben követve a Bigben Interactive nem csak elvette az immáron öt ralijátékot is elkészítő Milestone-tól a licencet, de emellett azt egy olyan csapatnak adta oda, mely idáig közepesnél jobb alkotással nem örvendeztette meg a nagyérdeműt.

Lassan úgy tűnik, hogy a Nascar és a roncsderbi után a ralisport is a játékvilág mostohagyermekévé vált, avagy egyre kevesebb figyelmet és idő- vagy éppen anyagi ráfordítást kap a stílus. Míg a kilencvenes évek végén, a 2000-es esztendők elején diadalmenet közepette saraztuk össze járgányainkat, a Colin McRae Rally bemocskolódását (avagy dirtösödését) követően lejtmenetbe kezdett a zsáner. Hol van már a jó öreg V-Rally, a CMR vagy éppen a RalliSport Challenge (ez a Halo mellett a másik nagy késztetés volt az első Xbox vásárlására)? Noha az exkluzív PS2-es WRC-k próbáltak talpon maradni, az első pár DiRT pedig még szórakoztatónak bizonyult, az utolsó néhány cím már csak a menőzésre összpontosított, ezzel elvéve a sport szépségét. Az olasz Milestone egy darabig igyekezett visszahozni az immáron teljesen licenc alapú WRC-széria hírnevét, ám ők is inkább a motoros sorozataikkal tudtak élvezetes termékeket készíteni.

Ezek után a lehető legmeglepőbb döntésnek bizonyult az, hogy a franchise-t a borzalmas produktumairól nevezetes francia Kylotonn kapta meg (Motorcycle Club és Cursed Crusade... van még kérdés?), méghozzá annál a kiadónál, amely konzolos és okoseszközös kiegészítőiről, valamint „az év legrosszabb játéka" díjra esélyes Rugby World Cupról híres. Magamban már temettem is a programot.



## ELSŐ ÉLMÉNYEK

Nagyon nem is lepődtem meg az első egy-két órában. A teljesen felesleges Rally School karrierre rábökve nekiálltam legyőzni elsődleges ellenségemet, avagy magát az időt: az esős, valami ködszerű effekttel beláthatatlanná tett pályákon sikerre vittem csapatomat, közben alaposan megfigyelve a látványt, na meg a tetten érhető bugokat. Az egyik ilyen az volt, mikor egy kábé ötméteres kis alagúton áthajtva minden hangeffekt visszhangot kapott, majd a helyszínen túljutva ez ugyanúgy megmaradt, így olyan borzalmas hatásokat hozva a motornak és minden tartozéknak, mintha egy mélygarázsban randalíroztam volna. A fülsértő bogár pedig egészen a futam végéig birizgálta a dobhártyámat, így kellően idegesítővé és zavaróvá téve a kihívással teli vezetést.

A másik igen jópofa hiba az volt, mikor egy kisebb koccanást követően egy teljesen egyenes és sík szakaszon autóm hibakijelzője állandóan kikerült a képernyőre, hűséges navigátor társam meg először csak jajgatott, majd nagyot koppant és elhallgatott. Innentől mintha elvágták volna, amivel egyébként nem volt bajom, mert nem minden esetben értettünk egyet a kanyarok előre jelzett komolyságát illetően. A framerate legalább nagyjából állandónak bizonyult, pluszban pedig az alvázon nem látszódott át a növényzet, ami viszont a Milestone csodái után kifejezetten nagy előrelépésnek mondható.

**ADATOK**

KIADÓ
**Bigben Interactive**

FEJLESZTŐ
**Kylotonn**

MŰFAJ
**szimulátor**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**WRC 4**
2013 (MILESTONE S.R.L.)

**DiRT Rally**
2015 (CODEMASTERS)

Ha éppen nem a borzalmas ködösítéssel és esővel találjuk szemben magunkat, egészen szép külső mellett ralizhatunk.

## CSAK A LEGFONTOSABBAK

Az azonban már az első perctől nyilvánvalóvá válik, hogy a Kylotonn csapata teljesen lecsupaszította a rali-élményt, ezzel még az előző, olasz brigádhoz képest is visszaterelve a szériát az alapokhoz. Kapunk egy teljesen egyszerű karriert, melynél nevünket megadva, nemzeti színekbe öltözve válogathatunk néhány rendelkezésre álló szerződés közül (az egyiknél inkább az időnket figyelik, míg a másiknál a járgányunkat kell a lehető legjobb állapotban eljuttatni a célig), ezután pedig jöhet a Junior kupa, amit újabb szerződésekkel további két versenysorozat követ. A helyszínek, a csapatok, az autók a licenc alapján kerülnek bele a képbe, így nagy meglepetések senkit nem érhetnek. Emellett ott a Quick Rally (választott helyezettjeit is megpróbálhatjuk egyetlen gombnyomás után magunk mögé utasítani, valamint pár hónapon belül várhatóak az első esportos challenge-ek is. Mindezen felül azonban értelemszerűen a legfontosabb a már emlegetett karrier, ami hozzávetőleg 10-15 óra elfoglaltságot biztosít. Az indulás előtt állíthatjuk a gumit, a különböző összetevők milyenségét, így alkalmazkodva az időjáráshoz, a terepviszonyokhoz, bár az alapbeállításokkal is elboldogulunk, maximum a csúszós utakon kell nagyon odafigyelnünk, különösen vigyáznunk.

## SOHA TÖBBET MEXIKÓ

Merthogy ugye a rali a technikás vezetésről, a különböző természeti nehézségek legyőzéséről szól. A havas helyszínek lefa-

**Az eddig nagyon gyenge produkciókról híres Kylotonn kimondottan jó munkát végzett, amin mi magunk is meglepődtünk.**

szezonnal), a Quick Stage (ugyanez csak pályával), plusz az offline (a kontroller átadásával) és az online többjátékos mód – utóbbi esetében kissé zavaró tényező, hogy mind a nyolc résztvevőnek le kell okéznia az indulást, ami miatt rendszeresen van egy troll, aki nem hajlandó az indításra. Mondjuk, ha elindul a móka, abban sincs nagy köszönet, elvégre szellemjárgányok helyett színes, műanyaghatású autók képében versengünk, ami kicsit illúziórombóló.

Emellett vannak még különböző speciális kihívások, avagy heti és havi versenyt teljesíthetünk a globális legjobb időeredmény megszerzéséért, sőt a ranglisták

gyott útszakaszain könnyen korcsolyázásba kezdhetünk, a nagyobb víztócsák visszavesznek a tempóból, a kiemelkedő buckák megdobhatnak minket, az éles kanyarokról pedig még nem is beszéltünk.

Ilyen formán Mexikó például rémálom, egyenes szakasszal szinte nem is találkozunk, emellett bár tequilát és szikrázó napsütést várna az ember (főleg ha megnézünk pár közvetítést a régióból, amiken az alkohol ugyan kimarad, de az időjárási viszonyok kedvezőnek tűnnek), itt is szinte folyamatos a felhőszakadás és a PS2-es korszakot idéző ködösítés, ami valami elbaltázott koncepció révén kerülhetett be a programba.

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3 / AMD Phenom II X2 CPU, 4 GB RAM, GeForce 9800 GTX / Radeon HD 5750 VGA, 25 GB HDD

Nem tökéletes feldolgozása a sportágnak, de néhány alapvető dologban túlmutat közeli elődjein, ráadásul többnyire élvezetes.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**A hangulat, a vezetési élmény teljesen rendben van, egy-egy helyszín pedig kifejezetten szép.**

**KONTRA**

**Bőven van mit javítani, többek közt a bugokat is illene kigyomlálni a framerate stabillá tétele mellett. Felesleges sulis mód.**

**67%**

## RALIZNI JÓ. A KYLOTONNAL IS?

A cikk vége felé közeledve úgy érzem, szinte csak negatívumokat írtam le, pedig a WRC 5 meglepő módon rengeteg pozitívummal is rendelkezik a hibák mellett, sőt kifejezetten élvezetesnek bizonyul, ha a tiszta rali-élményre, a technikás, motor- és kézifféket egyaránt alkalmazó vezetésre vágyunk a természet lágy ölén. A hangulat és az élmény terén mintha egy a klasszikus Colin McRae Rally és a Sega Rally közötti átmenetet sikerült volna belőnie a csapatnak, avagy van benne szimulációs jelleg, mégis kicsit árkádosabb a kezelés, a látvány pedig bár nem versenyezhet a modern csodákkal, nagyjából hozza azt, amit elvárunk. A kasztni porosodik, koszolódik, sérül minden (mivel egy nap több versenyen is indulhatunk, az időből levont javításokat pedig csak naponta végezhetjük, jól oda kell figyelnünk, elvégre egy össze-vissza vert járgánynak elég egy koccanás ahhoz, hogy már a motor és a fék se működjön rendesen, ilyenkor pedig felesleges is próbálkoznunk). Kaptunk egy visszatekerési módot is, amelyből versenyenként öt darab áll a rendelkezésünkre, illetve ami nagyon veszélyes helyzeteknél életmentő lehet, más kérdés azonban, hogy az online mód és a kihívások miatt nem szabad hozzászoknunk a használatához, ráadásul valami buta elképzeléssel ez az utolsó checkpointhoz visz minket vissza, ahonnan indítással mehetünk tovább, avagy csúnyán veszítünk a korábbi lendületünkből. Érdekesnek találtam azt is, hogy a szakaszok teljesítése után fogalmunk nincs a pozícióinkról, szimpla zöld jelzést kapunk, ám az időeredménynek se híre, se hamva.

Mindent összegezve a hangok átlagosak, a navigátor teszi a dolgát, a program meg pozitívumokat és negatívumokat egyaránt tartalmaz, de a legfontosabb talán az, hogy a szimpla raliversenyt hozza el nekünk kicsit olcsó megvalósításai mellett is, ami valahol öröm. Nincsenek zenék, csillogás és villogás, csak a különböző régiók várnak ránk a kellemes látvány társaságában (tiszta időben Lengyelország, Svédország, Argentína, Katalónia is gyönyörű az erdőkkel, a havas tájjal, a napfényes utakkal), miközben a fizika is teszi a dolgát (bár a fék néha furán viselkedik). A fejlesztőktől sokkal rosszabbra számítottunk, és bár a WRC 5 nem lesz a sportág non plus ultra képviselője, a célnak megfelel, sőt egy-egy helyszínen kifejezetten élvezetes is.

# WARHAMMER 40,000: REGICIDE

[ÍRTA TIKA] Huszár üti a B5 gyalogot... nem túl izgalmas, ugye? Ám ha a huszár egy jetpackes űrgárdista, és az ork parasztot egy lánckarddal hasítjaketté herétől a nyakig, na, az már döfi. Aztán dob egy páncéltörő gránátot az A8 bástyára, mert ez nem egyszerű sakk, hanem Regicide!

Az ötlet, hogy a sakk és a brutális jelző megférjenek egy mondaton belül, nos, nem új keletű találmány. Az Interplay már a '80-as évek végén megalkotta a Battle Chesst, ahol a figurák mozogtak, sőt ha üteshelyzet alakult ki, akkor közelharci animációkban estek egymásnak – amikor például a lóval ütöttél egy lovat, akkor random módon a Gyaloggaloppból, a fekete lovag párviadalára kikacsintó csonkításos sztori játszódott le. Az ausztrál Hammerfall persze nem egy 25 éves sakk-szimulátortól kapott vérszemet, hanem valahogy/valahol feltűnt nekik a Warhammer 40K univerzumának egyik apró részlete, miszerint létezik a távoli jövőben egy „régi" sakk gyökerein meghonosodó táblás játék. A holografikus kivetítőkön zajló komplex partikról ráadásul nem is tudunk sokat, úgyhogy ezt a Regicide néven ismert fiktív (nem létező) játékot adaptálták most szintén Regicide néven a kenguruk őshazájában.

**A Warhammer 40K univerzuma tovább szélesedik, ezúttal nem csak a csonkolásra, de az agymunkára is építve.**

Kezdjük talán ott, hogy a játék egy 2in1, tehát kettő az egyben produkció, azaz van egy Classic módja a hagyományos sakkjátékot szerető közönségnek, és a Regicide, ami már inkább egy sakkba oltott körökre osztott stratégia. A pálya mindkét esetben a 8*8-as sakktábla, a szerepeket pedig a WH40k két legfájinabb brigádjára, az orkokra és az űrgárdistákra osztották. A 16-16 bábuból álló készletben például a gyalogokat a sima gárdisták, orkéknál puskás skacok, a futót a gépágyús devastator, míg mondjuk a birodalmi vezért (királynő) a könyvtáros alakítja. A klasszikus, sima sakkparti persze attól lesz érdekes, hogy ezek brutálisan jó arcok - durván felfegyverezve, és ha egy szimpla gyalogot leütünk a tábláról, akkor ott minimum egy hordó vér elfolyik.

## GÉPÁGYÚK ÉS VÉRZIVATAR...

A Warhammer világát szeretem, sakkozni tudok, úgyhogy gyerünk, üssünk le pár parasztot! A lendületet pöttyet csökkentette, hogy a fő attrakciónak kikiáltott kétszemélyes multiban elég sovány a játékosállomány - konkrétan azt gyanítom, hogy délelőttönként ketten voltunk, mert mindig ugyanazzal a taggal sorsolt össze a gép. A parti egy 3D-s, szabadon nagyítható, forgatható színpadon veszi a kezdetét, ami legalább annyira csatatér, mint sakktábla is. Hol egy betonfalakkal lezárt arénában, hol pedig egy katedrálisokkal körülvett birodalmi platformon tologatjuk a bábukat. Néhány elnagyolt textúra itt-ott előfordul, de az összkép nem csúnya, és a figuráknál tényleg nem spóroltak a puskaporral. A testpáncélba bújt gárdisták és a kissé szakadtabb orkok kidolgozása tökéletes, ráadásul mozgásban is jól néznek ki – ez ugye az akció-kamera miatt egyáltalán nem mellékes. A sakkfigurák között ugyanis gyakorta megesik, hogy egyik-másiknak távozni kell a tábláról, és ha menni kell, hát menni kell - na, itt váltunk a teljes képernyős kivégzésekre. Színes, pazarul megkoreografált jelenetekről van szó, ahol a szétrobbanó testek, ellőtt fejek, a láncfűrészre hajazó kard morgása és a spriccelő testnedvek mellett szem nem marad szárazon. Apukáknak mondom, hogy ez nem az a környezet, ahol a gyerekbe beleverhetjük a sakk alapjait, persze anatómiai téren biztos sok újat láthat a lurkó. A körítés szintén nagyon egyben van, az egységhangok jók - mondjuk néhány ork és űrgárdista benyögésnél létezik az életben nagyobb kihívás is, aztán a fegyverek dübörgése sem rossz, sőt a kezelőfelület és a játék közötti perfekt harmónia is abszolút megvan.

**ADATOK**

KIADÓ
**Hammerfall Publishing**

FEJLESZTŐ
**Hammerfall Publishing**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Blood Bowl**
2009 (CYANIDE)

**Frozen Endzone**
2014 (MODE 7)

Mi lehet szebb annál, mikor űrgárdistákat irányítva kaszaboljuk szét az orkok hordáit? Természetesen az, ha sakktáblán tehetjük meg mindezt.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### SAKK ALAPFOKON

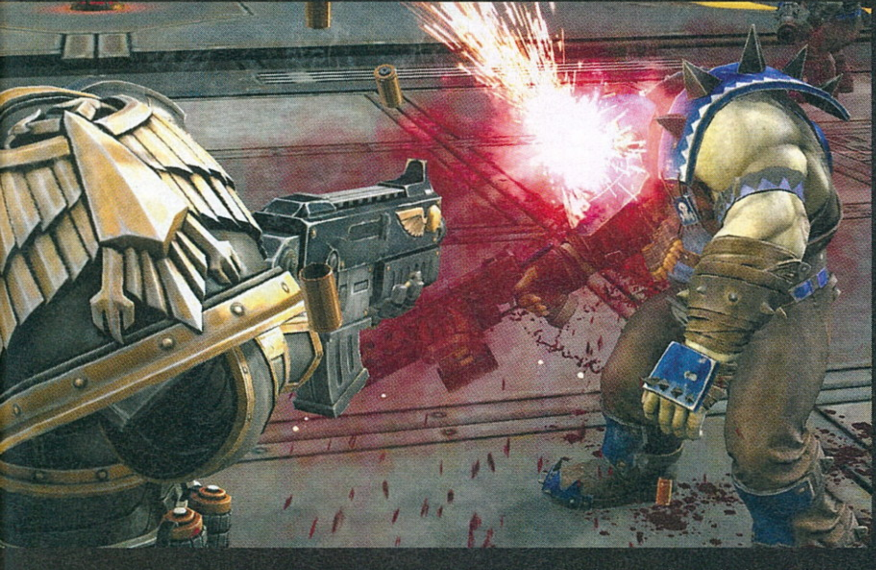
Minden gyalog a kilépéskor léphet kettőt, ám ha a 2. mező mellett az ellenfél gyalogja állt, akkor jön az en passant, vagyis az ellenfél kikerült gyalogja „menet közben" visszaüthet. Ilyenkor az átlós ütés helyére kerül az ellenfél gyalogja, és nem maga mellé. A másik különleges lépés a sáncolás, ami a király és a bástya együttes mozgása, ilyenkor a király kettőt oldalra lép, a bástya pedig a szomszédos, túloldali mezőre.

### SAKK-MATT

Regicide módban is mattolható a király, tehát ha az adott körben nem tud kitérni a sakk elől, akkor győztünk. Ugyanígy patt is van, azaz ha a király csak olyan mezőre tudna lépni, ahol sakkot kap, és a többi bábunk sem képes elhagyni a helyét (szembenálló gyalogok), akkor hiába volt erősebb az ellenfél, döntetlent hirdetnek. Jelzem, hogy a meccs közbeni kilépés egyben azonnali megadást is jelent.

### PONTOK HÁBORÚJA

Körönként három akciópontot kapunk, de ebből kettő mindig továbbvihető a következő körre. A királyok területbombázó képességét (5 pont) például csak így tudjuk használni, de egyébként is érdemes az elejétől tartalékolni, hogy egy-egy értékesebb bábut egyetlen körben ki tudjunk lőni. Négy lövés jó eséllyel végez az energiapajzs nélküli ellenfelekkel, főleg ha a zászlót is kitesszük a lövészeink mögé.



### KASZPAROVNAK VOLT KÉZIGRÁNÁTJA?

Persze még mindig nem tudjátok, mi is az a Regicide. Nos, a kiinduló helyzet ugyanaz, mint a sakkban, 16 világos és 16 sötét bábu áll egymással szemben, miközben a klasszikus szabályok élnek, azaz van en passant, lehet sáncolni, és ha a király sakkot kap, kötelező kitérnie. A különbség ott kezdődik, hogy minden lépést egy készenléti fázis követ, ahol a játékos még maximum 5 pontnyi akciót hajthat végre. Ez az akció bármi lehet, kivéve a mozgást, tehát a lőtávolságon belüli ellenfelekre bármely egységével rálőhet (lövésenként egy pont), védekező állásba küldheti a frontvonalban álló figuráit, vagy aktiválhatja ezek különleges képességeit, mint mondjuk a lefogótűz vagy a gránátdobás. Vannak csapatképességek is, például a zászló, amely körül a célzási mutatók megnőnek, és az energiapajzs, ami elnyeli az első sebzést, de az álcázó mező is hasznos lehet. A végeredmény pedig egy olyan játékmód, ahol gépágyúval, kardokkal, fejszékkel aprítják egymást a WH40K sakkfigurák, amíg valaki be nem mattolja a másikat, vagy valamelyik király el nem patkol.

### A SZERENCSE VAK

Képzeljük csak el, hogy egy a sakkban általános D2-D4 nyitás (vizuális típusoknak: királynő előtti paraszt kettőt előre) itt hogyan néz ki. Az ellenfél szembenálló gyalogjai rögtön a 3 mezős lőtávolságon belülre kerülnek, és egyetlen körben bedarálják a szerencsétlen figurát. Továbbmegyek, vajon érdemes-e a szabadon álló bábukat leütni, ha azok közelében csőre töltött fegyverekkel áll egy csomó ellenfél? Igaz, visszaütni nem tudnak, de lőni igen! Persze vannak praktikák, húzzunk fel védőpajzsot, tegyünk a figurára álcázó-mezőt, nos, ezek is megkerülhetőek. Az eredmény tehát egy „félig sakk" stratégia, ahol többnyire az egyvonalban felálló seregek méregetik egymást, és az erősen defenzív stílusban megvívott ütközetekben még nem is biztos, hogy a jobb taktika lesz a nyerő. A figurák vagy mondjuk, hogy harcosok, az életerő mellett ugyanis páncélzattal (zöld, ill. kék „csík") is rendelkeznek, előbbi még csak-csak pótolható, de utóbbi nehezen, és hogy melyikből, mikor és mennyit veszítünk, azt egy utálatos véletlenfaktor dönti el. A lövések és gránátdobások sikere teljesen random, teszem azt egy alap támadás 70%-kal ér célba, kicsit megstuccolva (pl. zászló) 80 felett, ettől függetlenül simán előfordul, hogy az első három körben tíz támadásból egy-két karcolást hozol össze. Az ellenfélnél viszont minden találat ül, sőt kapsz néhány „súlyos" sérülést, és simán ledarálják az első sorodat úgy, hogy egyenlő erők álltak szemben. Az a baj, hogy nem látom a logikát az egész mögött, például egy erősebb figura célozhatna jobban, mint egy közönséges peon, és a szerencsefaktor, úgy vettem észre, nem függ a távolságtól, pedig kéne, mert csak egyszerűbb szemből 2 mezőt átlőni, mint rézsútosan hármat...

A játék online rangsora és a perzisztens profil némi fejlődési lehetőséget is sejtet, nos, egyrészről a grindolás jutalma, hogy a győzelmekért kapott XP mennyiségből új, csapatalapú képességeket lehet feloldani, a WH pontokból pedig egyedi űrgárdista és ork szettek (bábukészletek) szerezhetők be. Az egyes figurák külön is fejlődnek, ami a külső páncélzat díszítéseiben hoz újdonságot.

Az Ultramarinok feloldásáig abszolút lelkes voltam, ja, hogy itt minden ugyanaz (képességek, statok) csak kékben, hát mit ne mondjak, köszi... A hús-vér ellenfelek mellett a MI-t is kóstolgattam, persze klasszikus sakkban haladó fokozat felett esélytelen voltam, mondjuk nem is vagyok különösebben tehetséges, de a Regicideban - és ez lehet kampány vagy gyakorló fokozat, nos, a gépi rutin már nem annyira penge, és a bátorsága (vagy hülyesége, nézőpont kérdése) miatt önbizalom-erősítőnek tökéletes. Apropó kampány: gondolom, nem sok jót néztek ki egy sakktáblára épülő Warhammer történetből, de tévedtek. Összefüggő, kerek sztori áll az egész mögött, amit még párbeszédekkel is fűszereztek. A Blood Angels persze állandó trutyiban van, például csapdát állítottak az orkok, ami Regicide nyelven azt jelenti, hogy néhány mezőt akadályok blokkolnak, és juss el az A1 mezőre az egyik bábuddal úgy, hogy négy gyalogod és két futód van. Tulajdonképpen a sakkfeladványok mintájára épül fel a 60 pályányi egyre nehezedő kihívás.

### AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN...

Olcsó (15 Euró), jópofa sakk-szimulátor egyfelől, a másik oldalról viszont a Regicide mód nem minden eleme jött be, a kötött mozgás, a szerencsefaktor és a lőtávolságok miatt szinte csak egyféle taktika létezik.

## ÉRTÉKELÉS

TIKA

**GÉPIGÉNY**

2,4 GHz Dual Core CPU, 3 GB RAM, GeForce 8600 GT / ATI HD 2600XT VGA, 5 GB HDD

A Regicide újnak mondható módon próbálta a sakk, stratégia és WH40K hármast egybegyúrni, ami hellyel-közzel sikerült is, de őszintén szólva a sakkozós részt majdhogynem jobban élveztem...

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

**PRO**

**Szépen kidolgozott warhammeres figurák, brutális kivégzések, egyedi szemlélet.**

**KONTRA**

**Sablonossá váló taktika, és túl nagy a véletlen szerepe az ütközetekben.**

**70%**

### EXTRA SEGÍTSÉG

**A Fegyverraktárban feloldható csapatképességek közül négyet vihetünk egy meccsre. Az Auspex vagy a Rendház Lobogója közül legyen az egyik (krit. találat, ill. célzásnövelés), aztán az Igazi Düh (+1 akció) és a Narthecium (gyógyító mező) szintén kötelező. A Megvetés Páncélját (első sebzést elnyelő erőtér) sem lehet otthagyni, mert az ütésbe (előre) vitt egységeknek csak ez adhat túlélési esélyt.**

### WH40K LÓLÉPÉSBEN

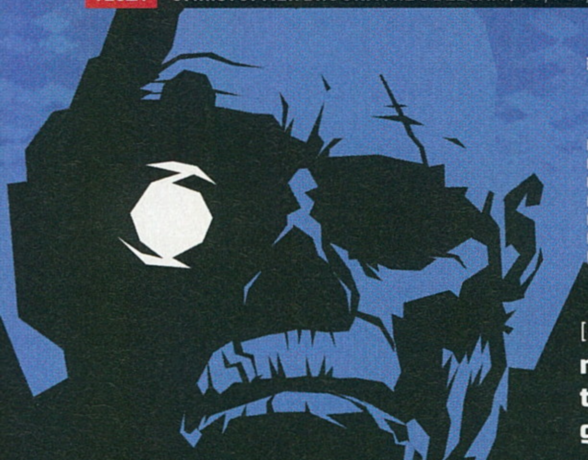
**A gyalogok előtti C, illetve a sötét oldalán az F vonal elfoglalása a multis meccsek egyik kulcsa. Mivel az ellenfél a saját körében csak egy bábut hozhat előre, és a hárommezős lőtávolság kötött dolog, ezért ha valaki ott fölényre tesz szert, gyakorlatilag blokkolhatja a másik teljes mozgását. A kilépő figurák közül az értékesebb tagokra fókuszáljunk –futók, huszárok, és mindig csak egyre összpontosítsuk a tüzet.**

### KI MIT TUD

**A bábuk egyedi képességeire koncentráljunk, a kilépő huszár például a páncéltörő gránátjával rögtön leszedheti a teljes burkolatot bárkiről, vagy a futó a Célozz állásba téve a következő körben nagyobb sansszal lő kritikus találatot. A bástyák a legerősebb figurák, saját energiapajzsot húzhatnak, és elég nagy a HP tartalékuk. A vezér életelszívás és lökéshullám támadásai pedig baromi jók, de nem bírja a lövéseket.**

### TÖRD A BUKSIT!

**A kampányfeladatok között számos sakkfeladvány akad, tehát úgy kezdünk, hogy ütésben álló figurák vannak a táblán, és igazából csak egy jó kezdőlépés van. Ettől függetlenül minden ilyet erővel is meg lehet nyerni, csak épp úgy sokkal nehezebb. Először gondolkodjunk, nézzük meg hová léphet az ellenfél, néha elég egy gyalogot megtolni, vagy egy olyan ütést bevállalni, ahol dominószerűen lekapkodhatunk pár figurát.**



# CHRISTOPHER BROOKMYRE'S BEDLAM

[ÍRTA JOHNBART] **Egy indie meta-FPS a videojátékok történelméről, megmosolyogtató referenciákkal és egy kultikus skót író jegyezte történettel. Ez volna a Bedlam, egy videojáték-paródia, amely groteszk módon épp videojátékként nem állja meg a helyét.**

A fenti (hamarjában lelőtt) ítélet különösen az alapfelállás tükrében sajnálatos, a Bedlam ugyanis remek alapokra építkezik. Adott Christopher Brookmyre azonos című sci-fi szatírája, egy, a könyvet adaptáló elhivatott indie brigád, és végül egy csapat tehetséges skót szinkronszínész, akik a program kulcsszereplőit keltik életre. Lelkes indie projekt hát a Bedlam egy elhivatott stábtól – a probléma csak annyi, hogy a lelkesedés önmagában nem elég egy jó játékhoz.

### A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN

De ne szaladjunk előre, inkább nézzük meg, hogy mi az, ami a Bedlamben klappol! Nos, az alapvetés mindenképpen, amely bár közel sem eredeti, mégis érdekes: eszerint Heather „Athena" Quinn, egy fiatal programozó bőrébe bújunk, aki egy kísérleti VR-eszköz tesztelése során gyerekkora egyik kedvenc FPS-ében találja magát. A kellemes alaphelyzet persze hamar akciózásba csap, a valóságba vezető kijárat ugyanis elvész, hősnőnknek így a VR merevlemezén tárolt többi játékot bejárva meg kell keresnie a kiutat, mielőtt a programok közötti exploitokat kiirtó „játékhatóság" elkapná, és törölné avatarját.

**Végigmenni a FPS-ek legnagyobbjain ígéretesnek tűnik, de a remek alapsztori ellenére inkább nyűg mint élvezet.**

### A FRAGGELÉS RÖVID TÖRTÉNETE

Bár a hasonló témában versenyző Eat Lead és Evoland után a Bedlam meta-sztorija sok meglepetést nem tartogat, az egyes játékvilágok összekötését gond nélkül teljesíti. Azokból pedig akad szép számmal: a Quake 2 ihlette sci-fi shootert Call of Duty- és Wolfenstein-imitáció, Pacman-, Space Invaders- és C&C-koppintás, vagy épp Halo-kikacsintás követi, saját fegyverarzenállal és folyamatosan javuló grafikával. A játékipar, de főleg az FPS-ek főbb mérföldköveinek parodizálása így úgy-ahogy összejön; az élmény mondjuk nem tökéletes. Ennek oka egyrészt az, hogy a játékmenet az eltérő képi világot leszámítva minden „univerzumban" ugyanaz (Quake 3-szerű tempós, árkád FPS-akciózást nyomunk ott is, ahol az ihletforrásra nem ez a jellemző), másrészt pedig mert az egyes játékokat összekötő ugrálgatós tranzitzónák egyszerre unalmasak és elnyújtottak – érezhetően a sztorit előregördítő rádióbeszélgetések hosszához igazították őket.

### BANNOLJUK A CSÍTEREKET!

Ez azonban csak a jéghegy csúcsa, ugyanis a többi „díszlet" sem sikerült valami jól: mindegyik világ monoton, statikus, labirintusszerű pályákat kapott, melyeken eltévedni gyerekjáték, és legalább kétszer hosszabbak, mint amekkoráknak lenniük kéne. Nincs rendben viszont az FPS-játékmenet magva, azaz az irányítás és a gun game sem: előbbi nyögvenyelős (főleg a rossz egérmozgás miatt), utóbbi pedig frusztráló – a flintákban nincs erő, szórásuk pedig logikátlan, így nem egyszer fordult elő, hogy pl. sörétes puskával lőttem három felém rohanó rosszarcúra, de a játék végül egyetlen találatot sem regisztrált.

Ilyen problémákkal ellenben az MI nem szenved: bár ellenfeleink borzasztó ostobák (taktikai eszköztáruk kimerül az egy helyben állásban és a felénk rohanásban), kompenzálásként hihetetlenül pontosan céloznak. Legyünk akár mozgás közben, akár látótéren kívül, legrosszabb esetben egy fal mögött, nincs menekvés: a Bedlamben a Strogg-koppintás kiborgoktól a náci katonákon át a nanoruhás orvlövészekig úgy tűnik, hogy minden NPC aimbotot (és néha wallhacket) használ, a lövöldözések így egyszerűen frusztrálóak és egy percig sem élvezetesek.

### EZ TÚL BUGOS, TÖRÖLJÜK!

A Bedlam tehát paródiának szolid, játéknak azonban amatőr és gyenge eresztés, ami képtelen görbe tükröt tartani az FPS-ek gyermekbetegségeinek, mivel ő maga jobban szenved tőlük, mint a feldolgozott ihletforrások. Jó ötlet, amatőr megvalósítás – a téma iránt érdeklődők inkább maradjanak a könyvváltozatnál!

**ADATOK**

KIADÓ **KISS Ltd.**
FEJLESZTŐ **RedBedlam**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **nincs**

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, DX9-kompatibilis VGA, 4 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

A Bedlam olyan videojáték-paródia, melynek könyvadaptációja sokkal jobban sikerült, mint maga a játék.

GRAFIKA: **40%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

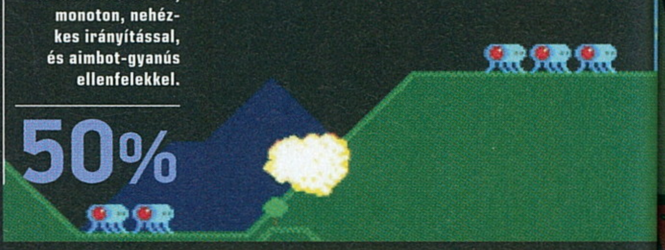
**PRO**

**Hangulatos zene, jó színészi játék, érdekes sztori, megmosolyogtató beszólások és gaming-kikacsintások.**

**KONTRA**

**Játéknak frusztráló, monoton, nehézkes irányítással, és aimbot-gyanús ellenfelekkel.**

**50%**



A Quake, a Wolfenstein és a CoD keveredik szinte minden téren, ami néha elképesztő látványi és játékmeneti anomáliákhoz vezet.

# Coast Guard

[ÍRTA WILSON] **Hajós, tűzoltó, elsősegélynyújtó, tudós, nyomozó, rendőr, bíró és akcióhős: a Coast Guard főszereplője minden, ami egy ember valaha is akar lenni, a Coast Guard pedig a játék, ami minden akar lenni, de végül semmi sem lett belőle.**

Na jó, ez a lead talán egy kicsit túlságosan is zanzásított volt, úgyhogy tegyünk pár lépést hátra, és nézzünk a dolgok mélyére - kezdjük rögtön a kiadóval, az Astragonnal, amely itthon egyáltalán nem ismeretlen, hiszen a német brigád az egyik felelőse annak, hogy a hazai szoftvereladások listája miért áll javarészt olyan játékokból, melyekre a nagy tömeg rá sem néz. Nevezetesen szimulátorokból, és nem az izgalmasabb fajtából: az Astragon követte el az utcaseprő, a hajós és többek között a vontatókocsis szimulátort, megpróbálva még jó korán meglovagolni a Farming Simulator által felkorbácsolt hullámokat, kifejezetten sikeresen. Éppen ezért sem volt annyira meglepő, hogy egy idő után olyan témákhoz is hozzányúltak, amihez más nem, ám a Coast Guard minden lett, csak épp nem tradicionális.

## DAVID NYOMÁBAN

Ennek igazából egyetlen fő, nyomos oka van: az, hogy a legkisebb mértékben sem hasonlítható a korábbi Astragon játékokhoz, például mert nem is szimulátor, hanem... hanem valami katyvasz.

A szimulációt elvileg az képviseli, hogy a főszereplő hajók lomhák, elképesztően lassan és nehézkesen fordulnak, küzdenek a szépen mozgó hullámokkal... és gyakorlatilag ennyi, itt véget is ér a sor, minden más ugyanis napjaink legnépszerűbb játékaiból lett összeollózva, de a lehető legnémetesebben. Így hívhatják a szereplőket úgy, mint Fatima, Coleman, Larry LaBouche vagy Finn Asdair, ezért néznek ki és mozognak úgy, mint az emberi viselkedést imitálni próbáló, motorikus képességekkel alig rendelkező robotok, és ezért mondhatnak olyan parádés mondatokat, minthogy „Meg kell mentenem szerelmem, Fatimát a hajónk gépészét", nehogy a célközönség ne tudja, ki az a Fatima főszereplőnk és a játék életében.

Ez a másik nagy különbség a többi Astragon játékhoz képest: van főszereplő (sőt, társak is), és még történet is... de inkább ne lenne. A Coast Guard ugyanis egész egyszerűen nem tudja, mi akar lenni valójában, úgyhogy a „sztoriban" van rettentő blőd világkritika (Jaj, de gonoszok azok az olajvállalatok!), amnéziás főszereplő, az óceánt folyton elolajosító és azt felgyújtó (!) főgonosz, belső nézetes részek, logikai feladványok, vallatások (!), CSI-szerű nyomozás és laborvizsgálatok (!), mindez gyakorlatilag egyetlen hajóra préselve, mintha ugye a parti őrség maga lenne az államapparátus egésze. Pont mint az életben!

## BAYWATCH NIGHTS

Úgyhogy senki se lepődjön meg, ha az egyik percben még vízmintát vesz, a következőben meg egy leginkább ogréhoz hasonlító emberi lényt faggat a vallatószobában, hogy aztán pár perccel később már egy halász engedélyét és személyes adatait ellenőrizze egy adatbázisban, mert ugye az illegális halászatnál borzalmasabb dolog a világon nincs.

**Akciójátéknak borzalmasan gyenge, és a többi műfajból átemelt elemek egyike sem üti meg az ingerküszöböt.**

Ám az egész valamiért mégis működik: nem csupán azért, mert a Coast Guard kifejezetten tetszetős tud lenni (a maga kategóriájában), hanem mert annyira blőd, a színészi és az írói munka annyira igénytelen és színvonaltalan, a teendők annyira körülményesek, lassúak és suták, hogy egyszerűen nem lehet rá haragudni, főleg nem azért a 20 euróért, amit elkérnek érte: egy vígjáték pontosan ennyit ér.

### ADATOK

KIADÓ
**Astragon**

FEJLESZTŐ
**Reality Twist**

MŰFAJ
**akció**

MULTI
**nincs**

### GÉPIGÉNY

AMD Phenom II X3 2,8 GHz CPU, 4 GB RAM, Geforce GTX 550 Ti, 4 GB HDD

### ÉRTÉKELÉS

A Coast Guard a két szék közé esés tökéletes példája: szimulátorelemeket nyomokban tartalmaz, minden mást viszont olyan koncentrációban, hogy senki igényeit ne szolgálja ki maradéktalanul.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **20%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

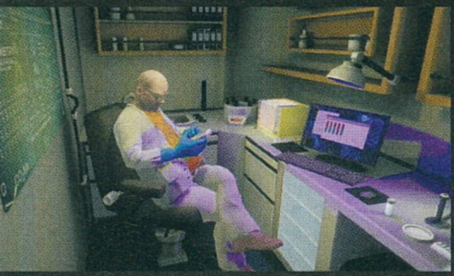
### PRO

**Annyira rossz, hogy már jó.**

### KONTRA

**Borzalmas párbeszédek, rettenetes szinkron, körülményes kezelés, blőd történet, céltalan játékmenet.**

# 40%



Ritkán ugyan, de vannak kifejezetten szép pillanatai a Coast Guardnak, aztán beindul valami cselekmény, és...

# RISE OF THE TOMB RAIDER

[ÍRTA BÖJTÖS] **KÉT ÉS FÉL ÉVVEL A REBOOT UTÁN ISMÉT LARA CROFT KELLEMESEN DOMBORODÓ BŐRÉBE BÚJVA NÉZHETÜNK FARKASSZEMET AZ ŐSI CSAPDÁKKAL ÉS MISZTIKUMMAL, MIKÖZBEN AZ ÖRÖKLÉT REJTÉLYÉT KUTATJUK. DE VAJON MEGÉRTE A MICROSOFTNAK AZ IDEIGLENES XBOX-EXKLUZIVITÁS?**

A mai videojátékos közegben gyakran felmerül a vád, miszerint a 2013-ban újraindított és némiképpen áramvonalasított Tomb Raider egy Uncharted-koppintás, ami kevéske egyediséget és izgalomra okot adó összetevőt tud felmutatni Lara bájain túl. Azonban azt ilyenkor gyakran elfelejtik az emberek, hogy Nathan Drake talán soha nem születik meg, ha nincs a „gyengébbik" Croft, vagy éppen nincs Indy Jones, hiszen ez a páros fektette le az alapokat, melyekből a PlayStation és a Naughty Dog nagy szériája kinőtt, táplálkozott. Persze nem mondhatni, hogy a Crystal Dynamics nem kölcsönzött a felújított sorozathoz ilyen-olyan jellemzőket, de annyira talán nem csoda, ha egy klasszszikus az őt követő, frissebb és fiatalosabb franchise-hoz nyúl a vérátömlesztés során. Mindezt muszáj volt megemlíteni nyitányként, már csak azért is, mert a fejlesztők a folytatás, avagy az ideiglenes Xbox-exkluzivitást élvező Rise of the Tomb Raider esetén már jóval messzebbre kacsintgattak, mint saját gyermekük műfaja, így valahol az elégedetlenkedők és ironizálók is visszaigazolást nyerhettek felvetésükre.

## LARA BAJBAN

Egy kis kitérő: a Rise úgy kezdődik, hogy szó szerint leesik az állunk. Hősnőnk ott áll a hófödte hegycsúcsok között, a jégen megcsillan a minket is elvakító napfény, lábnyomaink pedig követik lépéseinket, így eleget téve a fizika törvényeinek. Aztán zuhanunk, esünk, barlangokat fedezünk fel, hogy még inkább elámuljunk a fény- és árnyékeffekteken, majdhogynem teljesen beleélve magunkat a történetbe, ami mindennél fontosabb egy videojáték esetében. Szóval a felütés rendben van, a motor beröffentése tökéletesen működött, már-már kezdjük magunkat komfortosan érezni, ahogyan beleveszünk az ismételten több mint tízórás kalandba.

Talán mondanom sem kell, hogy Lara ezúttal már felnőtt, nem az a kis ártatlan leányka, aki lépésről lépésre vált vérgőzös terminátorrá a rebootnál – az apja kutatásainak nyomában járó hölgyemény túl van rengeteg megpróbáltatáson, így meg sem kottyan neki, ha ismételten az életéért kell küzdenie. Márpedig ez vár rá és reánk, hiszen a londoni és szíriai (atyaúristen, milyen látványban van részünk) kiruccanást követően mehetünk is vissza Szibériába, ahol innentől kezdve a megszokott események várnak ránk, avagy van dráma, árulás, barátok keresése, sok-sok nyögdécselés és jajveszékelés, ami persze nem a három X-es kategóriát jelöli, hanem azt, hogy karakterünknek mennyi veszéllyel és izgalmas helyzettel gyűlik meg a baja.

## TÚLÉLŐTÚRA

Vélhetőleg az sem meglepő, hogy a túléléssel és eszközbarkácsolással foglalkozó videojátékok világában komolyabb szerepet kapott ez az összetevő is az új Tomb Raider során. Töltényt, mindenféle apróságot már az előzményben is kraftolhattunk, azonban a folytatás jobban összpontosít erre a lehetőségre. Vadászhatunk, így begyűjtve az ártatlan őzikék és nyulak, vagy a kevésbé barátságos farkasok és medvék prémjét, növényeket szedhetünk össze (mondjuk a mérgező nyilak elkészítéséhez), továbbá olyan egyéb nyersanyagokat gyűjthetünk be, amik a fegyverfejlesztésben és karakterünk túlélésében segédkeznek a tábortűzzel képviselt mentőhelyeken, ahol a háromágú skillfát és az inventorynkat is bővíthetjük, alakíthatjuk.

A CD ezzel kapcsolatban sem árul zsákbamacskát, avagy hasonló lehetőségeink vannak, mint amit az előzmény nyújtott: gyorsabb regeneráció, több XP és alkatrész, a fegyverek biztosabb használata,

### ADATOK

KIADÓ
**Crystal Dynamics**

FEJLESZTŐ
**Square Enix**

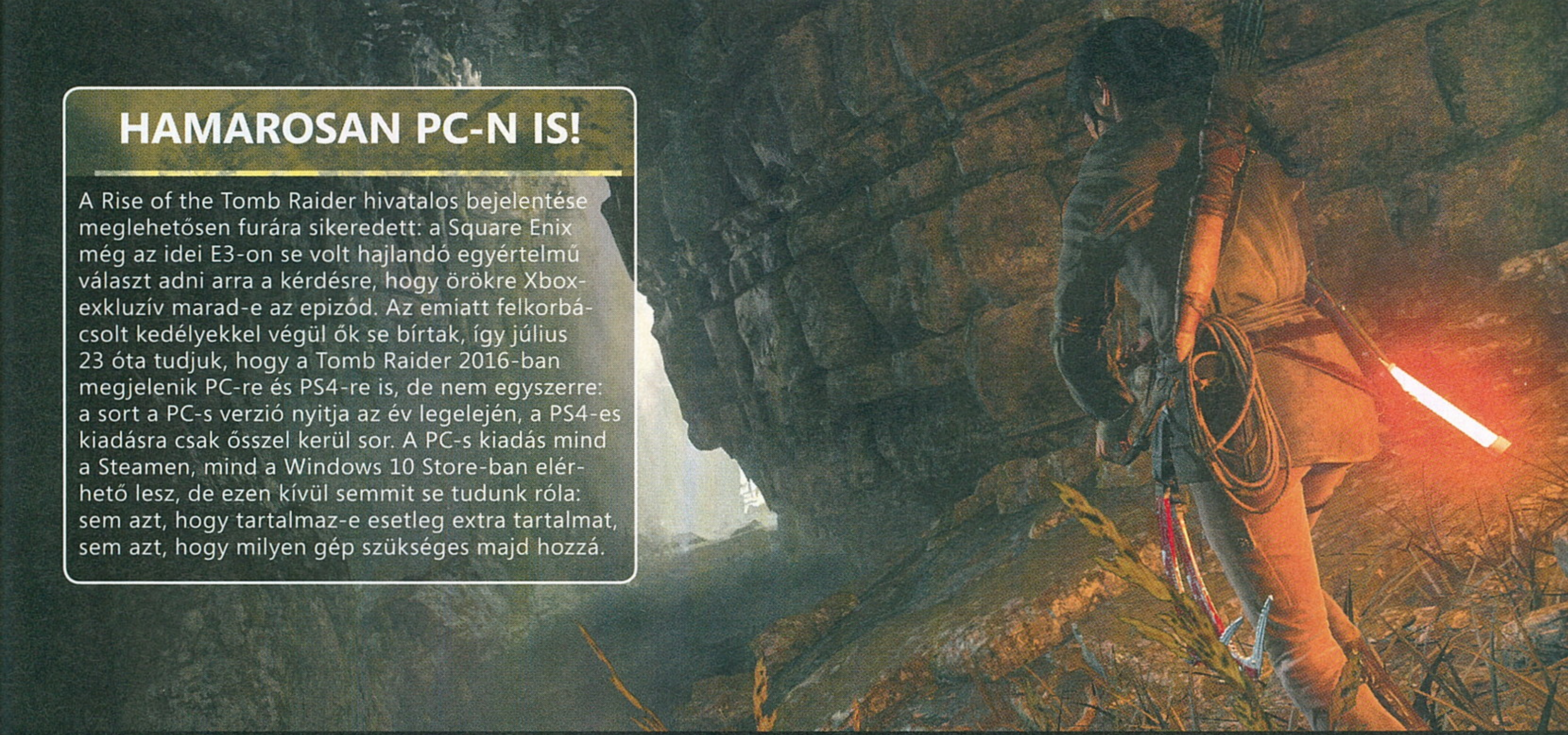
MŰFAJ
**akció-kaland**

MULTI
**nincs**

### STÍLUSMINTA

**Uncharted 3: Drake's Deception**
2011 (SCEE)

**Tomb Raider**
2013 (SQUARE ENIX)



## HAMAROSAN PC-N IS!

A Rise of the Tomb Raider hivatalos bejelentése meglehetősen furára sikeredett: a Square Enix még az idei E3-on se volt hajlandó egyértelmű választ adni arra a kérdésre, hogy örökre Xbox-exkluzív marad-e az epizód. Az emiatt felkorbácsolt kedélyekkel végül ők se bírtak, így július 23 óta tudjuk, hogy a Tomb Raider 2016-ban megjelenik PC-re és PS4-re is, de nem egyszerre: a sort a PC-s verzió nyitja az év legelején, a PS4-es kiadásra csak ősszel kerül sor. A PC-s kiadás mind a Steamen, mind a Windows 10 Store-ban elérhető lesz, de ezen kívül semmit se tudunk róla: sem azt, hogy tartalmaz-e esetleg extra tartalmat, sem azt, hogy milyen gép szükséges majd hozzá.

mindenféle osonós okosság, Eagle Vision, meg ami még kell a túléléshez és a vadászathoz. Illetve a háborúhoz, mert az örökélet titka után kutató Trinity persze nem csak egy-két embert küld a nyomunkba, aminek köszönhetően néhány újonnan megismert jó barát társaságában küzdhetünk meg a gonosszal.

### KINCSKERESÉS KYRATBAN

Na, ez az a pont, ahol a Crystal Dynamics továbbnyúl annál, hogy szimplán az Uncharted-szériától kölcsönözzön bizonyos megoldásokat és játékmeneti jellemzőket. Már a megnövekedett barkácslehetőségek és a túlélőtúra is gyanússá tette a dolgokat, aztán eljutunk egy helyszínre, és... spoilerek nélkül: nagyon hasonló élményben lehet részünk, mint amilyennel a Far Cry negyedik epizódjában találkozhattunk. Ehhez hozzájön az is, hogy az eközben megnyílt terepen még az fps is látványosan leesik (pont úgy, mint az átvezetők alatt, ami azért elég vicces), mindez pedig kicsit elveszi a kedvünket a sztoritól, ami egyébként nem rossz, bár nagy meglepetések nincsenek benne. Ha ugyanis végigjátszottuk a 2013-as részt, akkor mindent ismerünk ebből a fejezetből is. Van bajba jutott barát, visszatérő misztikum, ráadásul utóbbi nem szégyell szinte ugyanúgy megjelenni, mint korábban.

### MERRE TOVÁBB, MI A CÉL?

Ezt a kérdést nagyon fontos volna eldönteni a sorozat jövőjét előtérbe helyezve. Az nyilvánvaló, hogy a jelenlegi fejlesztők lecövekeltek és egy helyben toporognak, hiszen saját ötletet már nem sikerült hozzátenni az alapmechanikához, ami szinte egy az egyben

### ÉRTÉKELÉS

BÖJTÖS

Lara ismét itt van, erősebb, mint valaha, kalandjai pedig még mindig rendkívül szórakoztatóak. Kár, hogy az egyébként élvezetes kampány szinte semmi igazán egyedi vagy új összetevőt nem képes felmutatni.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | 90% |
| HANG: | 99% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 80% |

**PRO**

**Működő harcrendszer és nagyszerű játékmeneti elemek, tartalmas kampány, káprázatos látvány.**

**KONTRA**

**Időnként leeső képfrissítés, kevés egyéniség és egyedi ötlet, a gunplay még mindig nem tökéletes.**

**80%**

**Bár robban és lángol körülöttünk minden, a harcrendszer még mindig nem az igazi... szerencsére a kaland ezért is kárpótol.**

idézi az előzményt, amit pluszban nyújt, az meg más sikersorozatból lett beleintegrálva a játékmenetbe (ebbe a kategóriába tartoznak az unalmas mellékküldetéseket nyújtó ráadás karakterek). Két és fél év után ez nem nagy eredmény. Már persze amellett, hogy mindez azért összességében működőképes, a kampány pedig a továbbra sem tökéletes, de azért működő lövöldözés avagy lehet rivalizálni, ki volt a gyorsabb. Ha azt vesszük alapul, hogy ez is hozzátesz a tartalomhoz, miközben a teljes felfedezéshez és minden extra megtalálásához a húsz óra ismételten adott, nem is rossz a végeredmény, legalábbis egy, a látványra erősen építő, AAA-s akciójáték esetében. Ezért is élvezetes, ezért is szórakoztató, csak éppen nem úttörő, nem újító,

***Lara (és környezete) még soha nem volt ilyen szép, aminek hála hatalmas lelkesedéssel fedezzük fel a terepet.***

társaságában is élvezetes. Az egyetlen nagyobb problémája az, hogy „csak" azt nyújtja, amit eddig. Nagy területek, amiket bejárva titkos helyeket fedezhetünk fel, később megszerzett képességeinkkel pedig olyan pontokon is bejuthatunk, ahol korábban nem volt esélyünk a belépésre.

Az egyébként feleslegesnek mondható multi ugye most kiesett a képből, helyette van expedíciós mód, illetve misszióismétlés, ehhez pedig mindenféle pluszt is kapunk a megnyitható és játékbeli pénzen vett kártyacsomagok segítségével. Nagyfejű ellenfelek és Lara, gyorsabb regenerálódás (emellett az elsősegélycsomagok hatástalanok), mindenféle nehezítés és könnyítés nyerhető ki a játékmenetből, ami mellett ismerősöknek is harcba szállhatunk a teljesítés során elért időmennyiségeinkkel, amit mindenképpen bele kell kalkulálnunk a végeredménybe. Hogy ezért érdemes volt-e ideiglenes exkluzivitást vásárolni? Majd az idő eldönti, mindenesetre, ha valaki úgy gondolja, hogy ezért nem vásárol új konzolt, az várja ki a többi platformos megjelenést (PC-re 2016 első, PS4-re pedig 2016 utolsó negyedében érkezik a program), ami már esélyesen (remélhetőleg) GotY formátumban lesz megvásárolható, a képfrissítési problémák javításával.

A Rise of the Tomb Raider egyébként nyugodtan ajánlható azoknak, akik rendelkeznek valamelyik Xbox konzollal, az előzményt pedig szerették, mert nagy csalódást nem okoz a játék, csak igazi újdonságot nem képes nyújtani a filmszerű élmény mellett, de ehhez meg valahol már hozzászoktunk az elmúlt évek nagy megjelenései után.

# HALO 5
## GUARDIANS

[ÍRTA BÖJTÖS] Ritka az, amikor egy nagynevű széria ikonikus karaktere másodlagos szerepet kap a sokadik folytatásban, noha a Halo-sorozat esetében már-már megszokottnak számít az újabb hősök ideiglenes bevetése - más kérdés, hogy ezúttal ez egy sorszámozott epizódban történt meg, ami egy új kezdetet is jelenthet.

A Microsoft Xbox-brandjének egyik legnagyobb sorozata mindenkinek mást jelent. Jómagam úgy tudnám jellemezni a legjobban, ha feleleveníteném réges-régi emlékeimet, melyeket már a második résznél megosztottam a nagyérdeművel. Talán semmi sem mutatja be jobban a program képviselte minőséget, mint az, ahogyan barátaimmal ott ragadtunk mellette hónapokig, sőt évekig. Rendre összecuccoltunk valakinél, hogy több tévé és konzol társaságában adózzunk a többjátékos élmény oltárán, ami azt jelentette, hogy este hét-nyolc órától másnap délig folyamatosan a kontrollert gyűrtük és egymással trollkodtunk, hogy végül már a saját nevünket se legyünk képesek kimondani a fáradságtól, ételt pedig úgy rendeljünk, hogy szegény diszpécser később visszahívott minket, vajon tényleg valós csapat kért vagy öt óriás méretű pizzát, nem pedig szórakozott vele a dadogós, szavakat kereső brigád, amely a címet is hosszabb elmélkedés után nyögte be a vonal túlsó végén. Nos, ez volt számunkra a Bungie remekműve, amely

a rajongóknak mentalitás mentén igyekezett egy nagyon látványos, formatervezett negyedik eljövetelt összehozni még 360-on, hogy végül kicsivel kevesebb, mint egy évvel a Master Chief Collection után megjelenhessen a tényleges folytatás, a Guardians.

### LOCKE-ALIZÁLJUK CHIEFET

Minden érzékszervünkre ható, palástolatlanul az érzelmeinket is megcélzó felvezetéssel indít a produkció, ami a Call of Dutyk

**Vízválasztó fejezethez jutott a sorozat, avagy innentől már az új fejlesztőkön múlik, merre tart a Halo jövője.**

konzolokon egyértelműen olyan hatással bírt az FPS-ekre, mint számítógépen a Half-Life, nagy ívű sztorija rendre megborzongatta játékosait, multija esportté alakult, és bár természetesen több változáson is átment az évek során, azért alapjai érintetlennek bizonyultak. Azután a fejlesztők átigazoltak az Activisionhöz, ahol összehozták azt a Destinyt, amely egy év után tudott teljes fényében pompázni a The Taken King segítségével, míg a stafétát a 343 Industries vette át. Az új csapat egyfajta rajongókkal

és popcorn-mozik hangulatát egyszerre megragadva okoz katarzist pillanatok alatt. Ha van olyan tökéletes intro, amit megtekintve egyből a frontvonal legelső sorában szeretnénk harcolni, akkor ez az. A látvány, a koreográfia és a megvalósítás úgy összességében a maximumot hozza ki, a főcím pedig heveny borzongásra készteti az embert, amit követően lassan áttérünk a tényleges játékmenetre, illetve tisztába kerülünk a fennálló helyzettel is. Miközben Spartan Locke és Osiris elnevezésű csapata

#### ADATOK

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Microsoft Studios |
| FEJLESZTŐ | 343 Industries |
| MŰFAJ | FPS |
| MULTI | van |

#### STÍLUSMINTA

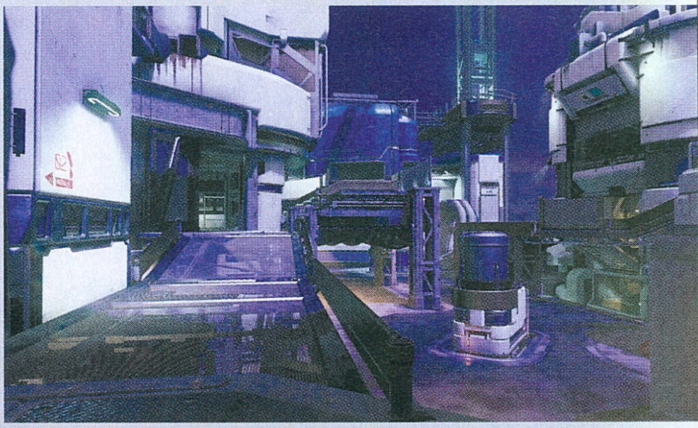
**Halo 4**
2012 (MICROSOFT)

**Halo: The Master Chief Collection**
2014 (MICROSOFT)

Dr. Halsey-t kutatja fel és szabadítja ki, Master Chief saját utakon jár néhány bajtárs társaságában. Kedvenc 117-esünk azonban fura dolgokat cselekszik, és még furábban reagál: mintha hallucinációi lennének, amik új irányba terelik kíséretével együtt, méghozzá a „halottnak" hitt Cortana felé. A múltban a főszereplőt sok esetben kisegítő MI azonban sokak szerint a teljes világ létét fenyegeti, ezért Locke is megindul a cél irányába, hogy Chiefet begyűjtse, mielőtt valami borzalmas befejezést kap a csillagok közti háború, így egyszer MC, majd jóval többször Jameson irányítása közben járhatunk utána a titoknak, amiben a Promethean seregek és a még mindig lázadó Covenant egységek akadályoznak minket, így mindenféle veszélyes helyzetet teremtve, ám igazán nagy újdonságokat nem hozva a szériába.

Utóbbi kijelentés mondjuk csak részben igaz, hiszen a gunplay csiszoltabb és pergősebb lett, a fegyverek használata sok szempontból olajozottabb, nem vagyunk annyira rákényszerítve a taktikázásra (hiába, az ellenfelek kódolásában a Bungie verhetetlen), ráadásul maga a mozgásrendszer is jobban alkalmazkodik a modern kor elvárásaihoz. Nem teljesen Titanfall vagy Black Ops

Ahogyan azt már a multiba belépve megszokhattuk, egyesek embertelen mutatványokra képesek, avagy mindig van hova fejlődnünk.



## MEGÉRI „SPORTOLNI"

Miközben a Microsoft jól bejáratott konzoljának egyik legnagyobb címét küldi újra háborúba a Halo 5: Guardians képében, úgy tűnik, nem felejti el azt sem, mekkora siker az esport, ami immáron sokmillió embernek nyújt kiváló elfoglaltságot és egyben kihívást (már ha valaki úgy érzi, hogy megméretteti magát a legjobbakkal szemben). Ezt támogatva, a legnagyobb mesterharcosokat keresve került meghirdetésre az egymillió (igen, jól olvasátok, ennyiről szól a fáma) dolláros díjjal rendelkező versenysorozat, melynek összegét részben a valós pénzből megvásárolt REQ-csomagok bevételeiből állják. Így is lehet csinálni a mikrotranzakciót, nem muszáj mindent zsebre tenni.

3 az, amit kapunk, mégis lehetőségünk van a szélsebes rohanásra, majd abból támadásra, ami látványossá és áramvonalasabbá teszi a harcokat. Az meg már eleve elég nagy változtatás, hogy a kampány nagyobb részében nem megszokott hősünket irányíthatjuk, ami vélhetőleg nem véletlen, avagy ezzel szinte biztosra vehetjük, hogy a mostani trilógia befejezését követően Chief már nem kap (komoly) szerepet a történetben. De ami a legfontosabb a sztori szempontjából, az a kooperáció további csiszolgatása és erősítése.

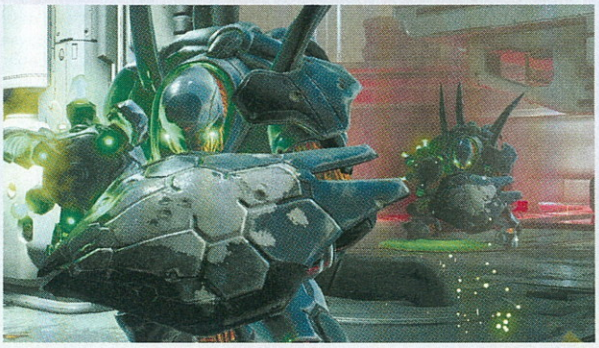
### AMIKOR AZ ELLEN BUCKOT LŐ

Persze eddig is lényeges szempont volt a többjátékos kampány, ami hihetetlenül megdobta a hangulatot (akár ketten tolva is, miközben az ellenfelek remekül taktikáztak a harcok során), ám most már egyáltalán nem kell egyedül háborúba menetelnünk, nem leszünk magányos hősök. A Guardians ugye eleve tartalmaz egy co-op változatot, amibe bármikor beszállhat más is, illetve ki is léphet abból, míg az „egyjátékos" üzemmód ugyanúgy az éppen aktuális négyfős csapat fővezéreként szerepelteti a játékost, méghozzá ebben az esetben a mesterséges intelligenciára bízva társainkat.

Ez még nem is volna olyan nagy dolog, azonban még a pályaszerkezet is alkalmazkodik ehhez, szóval sok esetben lehet eltérő útvonalakon megközelíteni a következő pontot, ami szerepet kap a kampányban, gépi segítőinket ráadásul ide-oda küldözhetjük egyetlen gombnyomással. Célpontokat jelölhetünk ki nekik pillanatok alatt, vagy éppen egy olyan pozícióba irányíthatjuk őket, ahonnan jobban tudnak fedezni minket, illetve komolyabban támogathatják Rambo-jellegű küzdelmünket. Noha nem szerepelnek rosszul intelligencia terén, azért teljesen ők sem pótolhatják hús-vér partnereinket, avagy a stratégiázásban nem jeleskednek, ezenkívül komolyabb sérülés esetén a gyógyításban sem igazán érzékelnek különbséget az öngyilkos küldetés, vagy éppen a kivitelezhető elterelés felhúzás között. Elakadnak a tereptárgyakban, brutális ellenfelek elé ugranak ki, hogy megmentsék elvérző hátsónkat, emiatt van úgy, hogy a pokolba küldenénk őket, annyira hülyén viselkednek. Azt azért hozzátészem, hogy nagy öröm Buck (Nathan Fillion) visszatérése, aki Locke csapatát erősítve emeli a minőségi mércét, ráadásul egy-egy esetben a harcmezőn is pazar szóviccek gyártására buzdíthatja a résztvevőket.

### ARÉNA ÉS WARZONE

A széria a remekül felépített sztori, a gunplay, a hangulat és a látvány mellett azonban mindig is híres volt a többjátékos



funkcióiról, amik közül az Arena jelenti a visszatérést a lecsupaszított alapokhoz, illetve az egyenes utat az esporthoz. Mindenféle komolyabb plusz hiányában 4v4 küzdelmeket biztosít a harcosabb kedvűeknek, relatíve kisebb pályákon, amelyeken bizony nagy hangsúlyt kap az, kinek milyenek a reflexei, és mennyire lő pontosan. Utóbbit ráadásul fejleszthetjük is, elvégre a normál TDM és CTF társaságában lehetőségünk van arra is, hogy csak és kizárólag fejlövéseket kiosztva végezhessünk ellenlábasainkkal, ami aztán tényleg kihozza az emberből a maximumot.

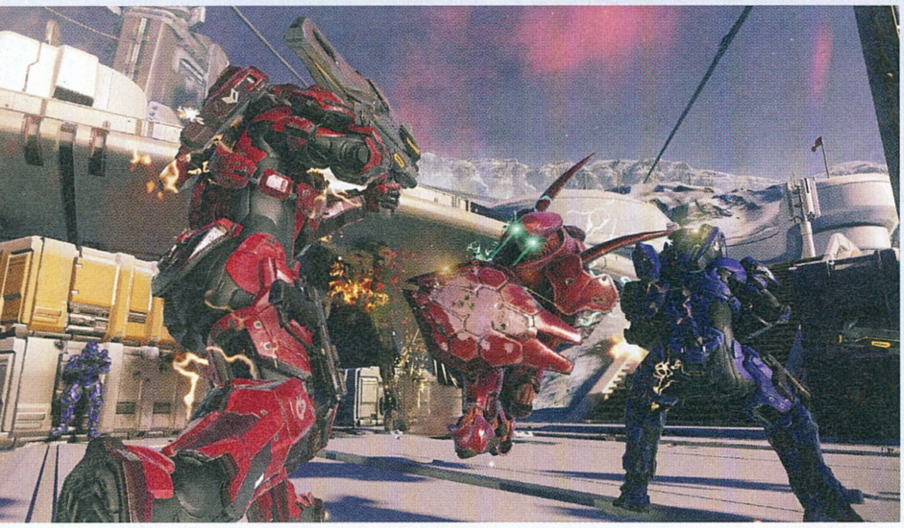
Ám mindez eltörpül amellett, amit a Warzone kínál. Már az első prezentációk alkalmából nyilvánvalóvá vált, hogy ez a játékmód lesz az, ami szinte önmagában elviszi a vállán a teljes produktumot, a kampány végigjátszása alatt pedig csak még inkább érlelődött bennem a gondolat, miszerint a Microsoft és a 343 Industries új iránya a Halo számára a hatalmas sikernek örvendő Battlefield- és Call of Duty-szériák nyomdokában halad. Ez részben megerősítésre került a Halo 5: Guardians során, hiszen míg a sztori kicsit csalódás lett, addig a multi funkció átvette a vezető

szerepet a tartalom terén. 24 fő, 12 a 12 ellen, méghozzá minden földi jóval megpakolva. Zanzásítva ennyit írhatnánk, ám a pontos magyarázat némi kibontást igényel. A szuperlátványos felvezetés az emlékezetes partraszállást eleveníti fel bennünk, majd jöhetnek a feladatok: elfoglalni a bázisokat, lelőni a másik csapat játékosait, közben likvidálni a meglehetősen jól feltápolt gépi főellenfeleket. Így gyűjtögetve a pontokat (fejenként egy, vagy jóval több egy-egy küldetés teljesítéséért) érheti el a győztes brigád az ezres limitet, aminek megszerzése azért nem kevés idő. Emellett ott az Assault, ami kérdőjelek nélkül hozza a battlefieldes érzést: az egyik fél védi a generátort és két előbázisát, míg a másik azok elfoglalásán / elpusztításán dolgozik. Ami pedig még izgalmasabbá teszi a harcot, az a kifejezetten új REQ-rendszer: szintlépésekként megszerzett, valamint az összecsapások során kapott fizetőeszközből megvásárolva juthatunk hozzá kártyapaklikhoz, amikből egy-egy lapot felhasználva járműveket, fegyvereket, speciális lehetőségeket (például gyorsabb fejlődés) hívhatunk be magunknak a csata alatt, attól függően, hogyan teljesítünk. Ha a kijelölt feladatoknak teszünk eleget, jó csapatjátékosok vagyunk, egyre táposabb eszközök állnak rendelkezésre, azonban egyszerre egyet lőhetünk el, tehát érdemes kivárni és stréber módjára viselkedni az igazán ütőképes felhozatal megnyitásához.

### KÉSZEN ÁLLSZ... A FOLYTATÁSRA?

Nem kertelek, számomra némileg csalódás lett a Guardians kampánya. Persze nagyon jól néz ki (tényleg, fantasztikus a prezentáció, csak néha vehetünk észre előző generációs megoldásokat, tereptárgyakat, miközben a fények és árnyékok brutálisan jól mutatnak), az újrakevert zenei témák kellemesen kényeztetik hallójáratainkat, piszkosul hangulatos az egész, néhol pedig egészen epikus pillanatokat produkál. Ám ez az „egészen" az egyik hátulütője a dolognak, elvégre a korai részekben sokkal (de sokkal) nagyobb, monumentálisabb ütközetekben vehettünk részt. Itt is láthatunk olyat, hogy a levegőben közel százan harcolnak egymás ellen, a Mantis és a Scorpion vezetése pedig leírhatatlan élmény, ám a korai zsenialitás hiányzik az összképből. Emellett az egész cselekmény egy felvezetés érzetét kelti az emberben a nagy lezárás (a trilógia utolsó darabja) előtt, a történések pedig még ehhez képest is gyorsított üzemmódban mennek, embereink egyik helyről rohannak a másikra, mint valami rossz hollywoodi látványfilmben, ahol tényleges forgatókönyv alig, karakterépítés pedig egyáltalán nincs. A játéknak ez a része az, ami komoly visszalépés, lényegi negatívum, pláne úgy, hogy mindent csak azok fognak érteni, akik nemcsak letolták a sorozat összes darabját, de még a képregényeknek és sorozatoknak is nekiveselkedtek. Előismeretek nélkül is lehet élvezni a felépülő történetet, ám a totális megértéshez kell némi háttérismeret, ami szintén rossz lépés.

Persze mindez egyéni megítélés kérdése. A kampány borzasztóan látványos, folyamatosan akcióban vagyunk, a megújult többjátékos módok pedig majdhogynem mindenkinek kedveznek. Sőt a Warzone nagyszerű belépőt biztosít a multiközpontú harcok legjelesebb képviselői közé (főleg annak tükrében, hogy egy teljes éven át érkeznek majd hozzá az ingyenes kiegészítő tartalmak), ami egy komolyabb reformációnak is sima utat biztosít, más kérdés, hogy a Halo-franchise azért sokkal több annál, minthogy a sikerszériák árnyékában küzdjön az „év legjobb többjátékos címe" pozícióért. Aki szerette a Halo 4-et, annak semmiképpen sem okoz csalódást a Guardians, ráadásul a trilógia lezárása majd elhozhatja a megváltást, de egyelőre nem ez a legjobb darabja a sorozatnak. Van egy 7-10 óra alatt teljesíthető kampányunk (normál, illetve heroic fokozaton), egy alaposan felturbózott multink, miközben a klasszikus összecsapások hívei sem panaszkodhatnak, avagy a tartalom és az összkép nem ad okot az elégedetlenkedésre. Az meg már más kérdés, hogy eddig talán mindennél is többet szoktunk meg az Xbox-konzolok egyik legnagyobb zászlósától, ami ha nem is a jól ismert formában, de azért most is az élen jár. Azt persze még nem tudhatjuk, hogy az új irány hova fogja vezetni a szériát, de emiatt most még főjön inkább másnak a feje.



## ÉRTÉKELÉS

Kicsit talán elkapkodott, ám így is élvezetes kampány, mellé pedig egy brutális többjátékos mód a hagyományos öldöklés társaságában.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

**Fantasztikus pillanatok, nagyszerű hangulat, folyamatos akció és stabil képfrissítés. A 343 Industries láthatóan semmit nem bízott a véletlenre. Na meg azt se felejtsük el, hogy innentől egy teljes éven át fognak érkezni az ingyenes kiegészítések a Warzone-hoz.**

**KONTRA**

**A sztori azért erősen kapkodós, pluszban pedig inkább felvezetés, mintsem tényleges cselekmény, ami a megerősödött multi mellett új irányba viheti a sorozatot.**

**87%**

# DARKSIDERS® II
## DEATHINITIVE EDITION

[IRTA BÖJTÖS] „És látám, és ímé egy sárgaszínű ló; és a ki rajta üle, annak a neve Halál, és a pokol követi vala azt; és adaték azoknak hatalom a földnek negyedrészén, hogy öljenek fegyverrel és éhséggel és halállal és a földnek fenevadai által." (Jelenések könyve)

Miután a THQ elnyújtott haláltusáját követően a különböző kiadók legyekként lepték el sikersorozatainak jogait, több fontos cím a Nordic Games birtokába került – köztük a Darksiders is, amelynek két részén maga a fejlesztésért felelő Vigil Games egyik alapítója, a képregényrajzoló Joe Madureira is dolgozott. Mivel az úriember tulajdonképpen szinte rögtön a második epizód debütálása után távozott a csapatból, nem sok remény maradt a kiteljesedésre (korábban szó volt egy vagy két folytatásról), bár némileg biztató volt az, hogy a franchise az új tulajdonossal életben maradhatott. Persze a történet továbbvitelénél esélyesebbnek tűnt egy soron következő bőrlehúzás, ami két esztendővel a felvásárlást követően be is következett: ez a Deathinitive Edition.

A négy lovas közül Háború volt az első, aki tiszteletét tette a sorozatban, majd két évvel később, 2012-ben jött Halál, aki testvérét szerette volna tisztára mosni, miután azt a Tanács elítélte bűnei miatt (közben mi meg szépen kipusztultunk, de a nagyok játékában ugyebár ez senkit nem érint érzékenyen). Itt kapcsolódunk be mi is a történetbe, ami egyébként, ha nem is túl összetett, azért élvezetes, pláne, hogy igazából a játékmenet az, ami mindent visz. A klasszikus videojátékok elevenednek meg a nyitott világú akció köntösében (miközben némi RPG-s vonás is hozzáadódik az összképhez): végigmegyünk feladatainkon, közben állandóan új képességekre teszünk szert, ezekre pedig az előttünk álló kihívások teljesítésén túl olyan szerep is hárul, hogy a korábban még zárt területekre is bejutást nyernek számunkra. Ezenkívül Halál teljesen jól viseli az átalakítást és a testreszabást, képességfáját minden szintlépéssel bővíthetjük, fegyvereit és ruházatát az állandó loottal és a shoppingolással bővíthetjük (annyi cuccot vihetünk vele, hogy nem akarom tudni, hova rejti azokat), sőt elátkozott szerszámainkat feljebb is húzhatjuk más tárgyak beolvasztásával. Ilyen téren tehát egy könnyedebb RPG-s szál is bekerül a képbe, sőt hősünk igazán durva átalakulásra képes, amit követően a valódi kaszás bőrébe bújva rombolhatunk le mindent.

Mindezen lehetőségekkel együtt a Darksiders II nagy erénye még, hogy rendkívül tartalmas. Ami más játékoknál a teljes egészet jelenti (7-8 órát), az esetünkben csak a felvezetés.

**RENGETEG FELFEDEZÉSSEL ÉS HARCCAL JÁR HALÁL EMLÉKEZETES KALANDJA, AMIBŐL ÚJRA KIVEHETJÜK RÉSZÜNK.**

A kovácsokat segítve megtisztogatjuk az első nagy helyszínt, majd jön a nagy csavar, hiszen ennél sokkal több rejlik az elsőre közel 25 órában, amely még a holtak birodalmába is elvezet minket. A külsőnézetes akció időnként TPS-árnyalatot kap, csontvázakat, angyalokat, démonokat és hatalmas főellenfeleket gyűrünk le, sőt még az agyunkat is rendesen megdolgoztatjuk. Mert bár hűséges társunk, Dust mindig mutatja nekünk az utat, elég sokszor kell logikai feladványokat teljesítenünk a továbbjutás érdekében. Ha pedig hűséges társ, akkor ne felejtsük el a Despair (Kétségbeesés) nevű lovunkat, aki persze majdnem mindenhova elszállít minket.

De térjünk ki a Deathinitive Editionre, aminek felújítási munkálatait az eredeti csapatból (is) verbuválódott Gunfire Games végezte el. Sajnos nem sok sikerrel. Az 1080p még meg is látszik, de a képfrissítés néhol nagyon leesik, Jesper Kyd fantasztikus muzsikáit hanghibák rontják el (talán tömörítési problémák), a program pedig összességében annyiban több a felbontás mellett korábbi kiadásainál, hogy minden DLC (extra cuccok, három fejenként egyórás bővítmény) bele lett szuszakolva. Húzhatnánk a szánkat, egy-két hiba pedig tényleg zavaró, de ha azt vesszük, hogy a Darksider II nagyszerű élmény, ráadásul féláron vihető az újrakiadás, akkor azért nem annyira keserű a szőlő. Pótolni és ismételni ez egyaránt remek alkalom.

**ADATOK**

KIADÓ
**Nordic Games**

FEJLESZTŐ
**Gunfire Games**

MŰFAJ
**akció-RPG**

MULTI
**nincs**

**GÉPIGÉNY**

2 GHz Intel Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, Nvidia 9800 GT 512 MB, 20 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Egy tényleg nagyszerű akciójáték újrakiadása minden szériatartozékával együtt. Kár, hogy a felújítás nem lett az igazi, de szinte csak ennyi a hibája.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**RPG-elemek, komoly tartalom, rengeteg felfedeznivaló, hatalmas területek, nagybetűs hangulat.**

**KONTRA**

**A felújítás nem sikerült jól, hiszen a képfrissítéssel és hangokkal is akadnak bajok.**

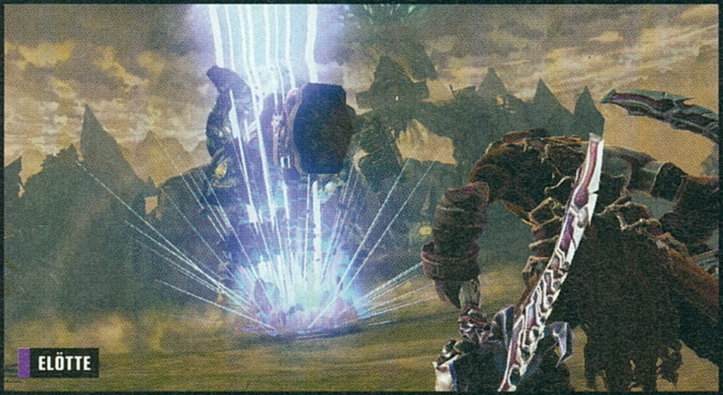
**73%**

ELÖTTE

UTÁNA

ELÖTTE

UTÁNA

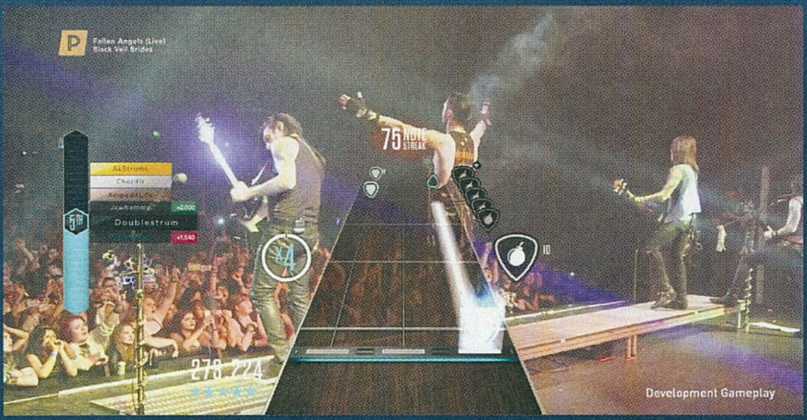

ELÖTTE

UTÁNA

# GUITAR HERO® LIVE

[ÍRTA **MCMACKO**]

**Eljött a zenés játékok újjáéledésének az ideje, a gitáros vonulat ősapukája pedig újult erővel, átszabott hangszerrel, friss fejlesztőcsapattal és rengeteg muzsikával tér vissza. De vajon mindent megtesz azért, hogy a buli végén visszatapsoljuk?**




**ADATOK**

KIADÓ
**Activision**

FEJLESZTŐ
**FreeStyleGames**

MŰFAJ
**ritmusjáték**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Rock Band 3**
2010 (ELECTRONIC ARTS)

**Guitar Hero: Warriors of Rock**
2010 (ACTIVISION)

Bizonyára sokan emlékeztek még, hogy az előző generációban mekkora poén volt a Guitar Hero sorozat, és milyen rajongótábora volt a sikert sikerre halmozó ritmusjátéknak. A recept egyszerűségében hordozta a nagyszerűséget: a megfelelő időben gombokat kellett lefogni egy plasztikgitár nyakán, miközben a háttérben pörgött a nóta és karikatúra metálzenészek ugrabugráltak egy virtuális színpadon. Bevallom töredelmesen, én is rengeteget játszottam a korábbi epizódokkal. Gyakorlatilag kéthavonta tartottunk nagyobb szabású GH-s házibulikat, a szilvesztereket is végigdöngettük, és azt sem igen fogom elfelejteni, mikor az egyik ilyen acsarkodásra való készülődés során a lábdob csattogásától visszhangzott az egész négyemeletes ház, hétköznap, éjfél tájékán... Az új Guitar Hero egy kicsit másabb felfogással indul neki 2015 ünnepi szezonjának, félreteszi a többi hangszert valamint a korábban megszokott közösségi bulizást, és az egyéni élményt helyezi a rivaldafénybe.

*Öt esztendőt kellett kibírnunk ritmusjátékok nélkül, de idén mind a Rock Band, mind a Guitar Hero visszatért - még nem tudjuk, örüljünk-e ennek...*

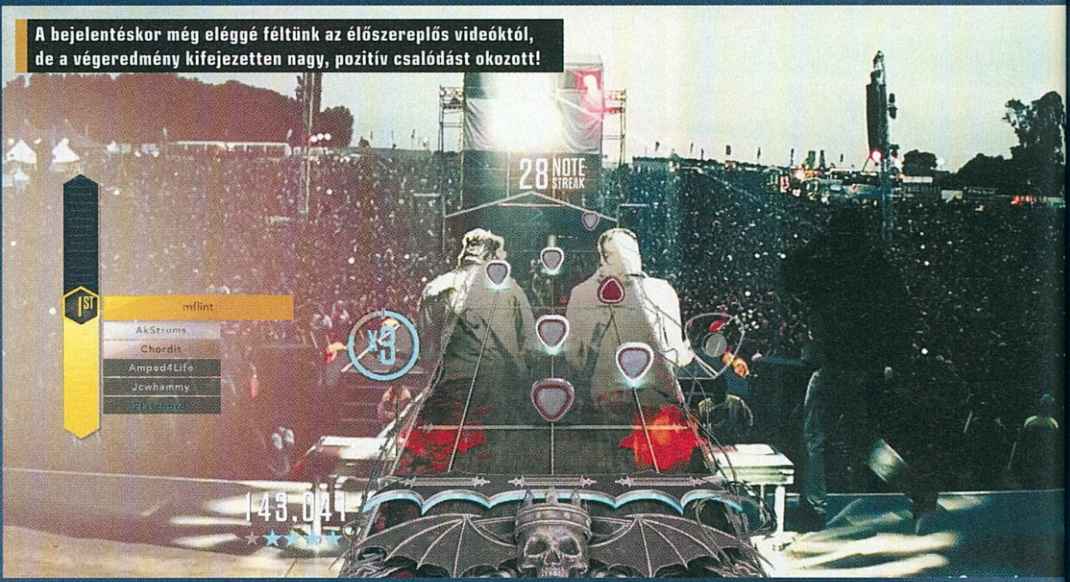
### SZÓLÓRA FEL!

Ahogy a játék címe is mutatja, az új GH epizód az élőzenélés hangulatának átadására próbál fókuszálni. Az egyjátékos kampány során nem Johnny Napalmékkal zúzunk majd, hanem fesztiválszínpadokon játszunk súlyos embertömegek előtt, belső nézetből. A háttereknél el is felejthetjük a 3D-s real-time grafikát, marad a kilencvenes évek FMV (Full Motion Video) stílusa 2015-ös színvonalra turbózva. A nagyfelbontásban pompázó koncertvideók már csak a remek képminőség és a mozgalmas képsorok miatt is fenntartják az ember figyelmét. A technológiai oldalról igencsak felkészült FreeStyleGames mágusai pedig egy kisebb stúdióban rögzített közönség és a CG kelléktár lehetőségeinek segítségével óriási stadionbulit varázsolnak a képernyőre. Az illúzió csak nagyon ritkán törik meg (néhol azért a mesterségesen feldúsított nézőtér hömpölygéséből látszik némi természetellenesség), de még az is jól működik technikailag, mikor a játék közönség- és zenésztársreakciók között váltogat a benázásunknak, vagy epikus virágzásainknak megfelelően.

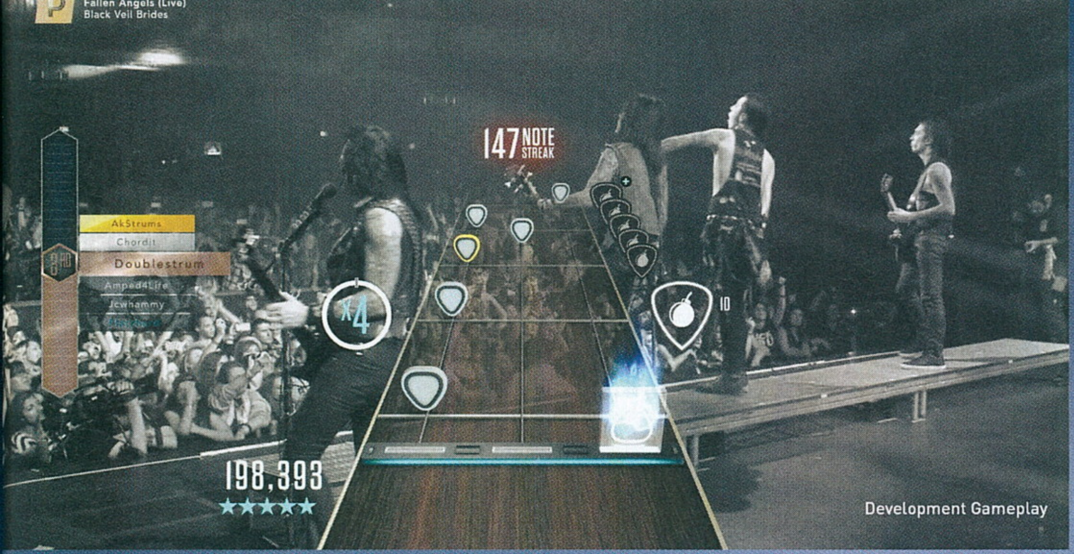
### LECSERÉLTED A FENDERT?

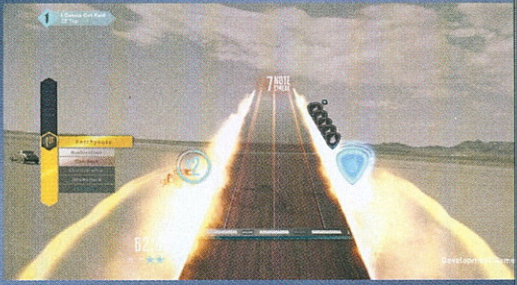
Az új hangszer nemcsak kinézetével csábít, hanem a reformszerű gombkiosztásával is, amely az eddigi mechanikát a feje tetejére állítja. Két gombsor van, egy alsó (fehér) és egy felső (fekete), amely három-három gombot tartalmaz. A kisujjunkat így el is felejthetjük, viszont a kétsoros megoldásnak köszönhetően akár akkordozást is mímelhetünk.

Jó hírünk, hogy a számok zeneisége és a ritmusok interpretálása nem veszik el a dalok újszerű gombleosztásában. A nehézség kezdő szinttől az expert magasságig kellemesen fokozódik, bár tény, hogy néhány nóta esztelenül elborult kombókat tud az arcunkba dobni. Kellő gyakorlás után a nehezebb számokkal is meg lehet birkózni, de nem segíti fejlődésünket, hogy a korábbi részek nótabetanulós opcióit kukázták az új fejlesztők. A hangszer amúgy nem százszázalékos, révén az egyes számú fekete gomb ferde lenyomásra hajlamos beragadni. A nyak levarázslása visszadobozolásnál szintén egy külön műsorszám (csavarhúzó, vagy valami laposabb ollóvég kell hozzá), de legalább a nyaki csatlakozó immár egy élkontaktozott áramköri lapvégre fekszik fel, nem pedig a korábban megszokott, idővel instabillá váló kontaktus + rugós tüskesor megoldáson alapul.



**A bejelentéskor még eléggé féltünk az élőszereplős videóktól, de a végeredmény kifejezetten nagy, pozitív csalódást okozott!**





## KAPCSOLD ÁT A ZENETÉVÉRE!

Ha meguntuk, hogy különböző fesztiválszínpadokon ugráljunk zenésztársaink között, akkor jöhet a komolyabb kihívás, és átválthatunk a GHTV-re, ami praktikusan az első klipcsatorna a videojátékok történetében. A fejlesztők megpróbáltak egyfajta korai Music Television életérzést pumpálni a játékba, a menüben található adók pedig műsorszerűen pörgetik a videótárban található klipeket. A felhozatal itt jóval több klasszikust sorakoztat fel, mint a LIVE mód, ahol leginkább az aktuális (közelmúlt) slágerein van a hangsúly. A tévéadás minősége nagyban függ az eredeti forrásától: nyilván egy friss sikernóta anyaga sokkal tisztább képpel bír, mint egy nyolcvanas években rögzített Pat Benatar koncertfelvétel. A GHTV a LIVE móddal ellentétben pontozási rendszert is használ, így nemcsak csillagokért, hanem pontalapú ranglistás helyezésért is folyik a küzdelem. A készítők okosan matekozták ki a nehézségi szintek közötti lépteket. Könnyebb fokozaton nyilván egyszerűbb magas szorzóra hajtani, legnehezebb fokozaton pedig sokkal több bogyókát kell lefognunk. Magyarul egy 80%-os expert küzdelem sokszor több pontot ér a nagyobb lefogásszám miatt, mint egy 90%-os teljesítmény közepes szinten. A játékmechanikát további bónuszokkal is meglocsolják: szintlépéshez respektet gyűjtögethetünk, a szintekkel pedig újabb perkszerű szuperképességeket nyithatunk meg, amelyek a Star Power elsütésénél segíthetnek minket.

Egy gond van a szisztémával: a freemium jellegű rendszerben ugyan ingyen pötyöghetünk a gépi rotációban váltakozó klipeken, de ha magunk szeretnénk válogatni a közel kétszáz nótás dallistából, akkor ingyenjátéktokeneket, vagy nyitott időszakot garantáló lehetőséget kell megváltanunk a boltból. Néha a játéktól kapunk ilyeneket, és a játszogatás során összegyűjtött, programon belüli fizetőeszközzel is válthatunk játéklehetőséget, ám nyilván a rendes pénzünket is bedobhatjuk a buliba a szabad játékidőért cserébe. Ezzel a szemlélettel azért egy picit megerőszakolják a Guitar Hero tradicionális árkád megközelítését, mert a fókuszált gyakorlás (ami a netes ranglistákon való előkelő szerepléshez elengedhetetlen) anyagi vonzattal is járhat.

## ÉRTÉKELÉS

A Guitar Hero sorozat megújulása – kár, hogy nem minden tekintetben tudott előnyére változni!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

**PRO**

**Sok-sok nóta, jópofa mechanikai újítások, alapvetően ötletes GHTV-csatorna.**

**KONTRA**

**Műmájerkedős hangulat, árkádos szemlélet csorbulása, nem 100%-os hangszerkonstrukció.**

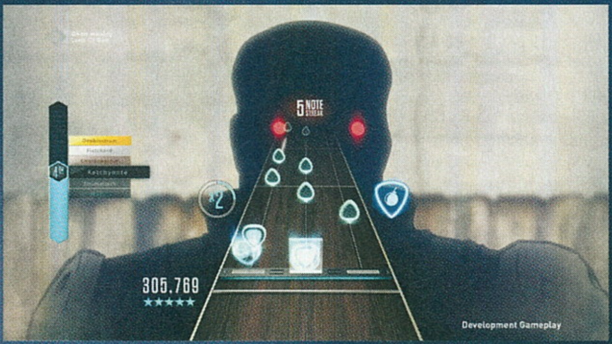
# 70%

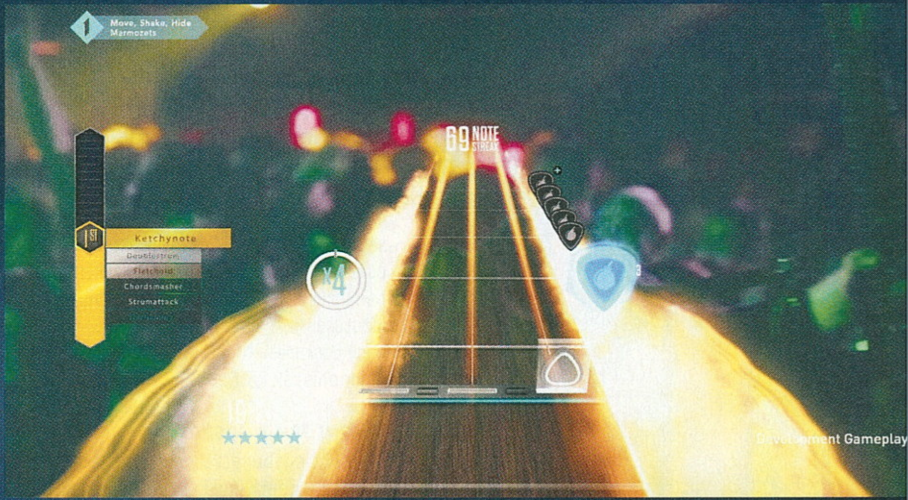
## MŰBŐL VAN-E A MÁJERED?

Mint már fentebb is írtuk, a prezentáció technológiai megvalósítására nem lehet panasz. A látványelemek modern és letisztult képet nyújtanak, a zene és kép kalibrálása is pikk-pakk megoldódik – sőt, még automata késleltetéstanulásra is lehet kérni a játékot. Egy gond van csupán a külsőségekkel: a játék alatt pörgő belső nézetű koncertvideók során a színészek minden természetességet nélkülözve, a lehető legnyálasabban, szó szerint túljátszottan mutatják be a sztárzenész lét mozzanatait. Félreértés ne essék, ezek a mozzanatok jópofa kikacsintásként is működhetnének, mert tényleg olyan részleteket is mutatnak, amelyek a háttérmunkálatok rejtett rétegeit fedhetik fel az avatatlan szemek számára. Kár, hogy a koncepció ellenszenvessége révén rövid idő után a visszájára fordul. A Guitar Hero Live által közvetített világképnek annyi köze van a valósághoz, mint egy reality show-nak. Így a célközönség is sokkal inkább a mai MTV stílusára vevő ifjúság, mintsem a gitárzene széles spektrumának „trú" vonulatait követő rokker (vagy éppen popper) arcok tábora.

## VISSZA! VISSZA?

Alapvetően nincs gond az új Guitar Hero játékkal, mert a mechanikai frissítései jól megalapozottak. A GHTV ötlete is előremutató gondolkodásra utal, hiszen a neten frissülő csatornákkal ügyesen fenn lehet tartani a játék iránti érdeklődést. A dörgedelmes rockhangulat veleje azonban sokat puhul a közönség szélesítésére való törekvések során. A játék mögött húzódó monetizációs megoldások szintén csorbítják a GH árkád mivoltáért rajongó ősközönséget. Nem rossz buli az új Guitar Hero epizód, némi anyagi és kritikai sikert is jósolunk a LIVE-nak az ötletes megoldásaiért, de picit azért sajnáljuk, hogy hibái miatt az öt csillagos értékelésről ezúttal le kell mondanunk.





# Tales of Zestiria

[ÍRTA MCMACKO] A japán szerepjátékok fénykorán talán már túlvagyunk, ám a műfaj legkitartóbb mesterei a mai napig elő-előrukkolnak néhány friss és színvonalas alkotással. A Tales of Zestiria sem váltja meg a világot, ám decens kis kalandként írja fel magát 2015 videojátékos naptárába.

A Tales-sorozat hasonló helyzetben van, mint az oldalakkal arrébb bemutatott Dragon Quest. Japánban óriási rajongóbázissal rendelkezik, ám Európában (jobban mondva kis hazánkban) csak másodvonalbeli JRPG-ként tudott meghonosulni az aktuális Final Fantasyk árnyékában... Pedig a sorozat már a SNES-es idők óta tartja a minőségi színvonalat, a cikkíró például a PSP-s Eterniáért rajongott felhőtlenül annak idején. De azóta sem kellett Tales-játék nélkül maradniuk azoknak, akik figyelemmel követték az immár húszéves sorozatot. A Zestiria a jubileum jegyében próbál megújulni, de nem minden téren jár sikerrel.

**Meglehetősen kis réteghez szól, ám annak tagjait maradéktalanul elkápráztathatja a tengerentúlon népszerű sorozat része.**

### A JÓ ÉS A ROSSZ ÖRÖK HARCA

Sztori szempontjából például a szokásos animés kliséket kapjuk: jön a gonosz és szükség van egy jó pásztorra, aki a népet kivezeti a sötétségből. Hősünk járja a világot, a régiek tudását, angyalok áldását és a saját feladatának súlyát is muszáj lesz céljainak megvalósítására fordítani. Klasszszikus felállás, nemde? A forgatókönyvírók nem féltek az európai-keresztény körökből is vastagon meríteni, így a szokásos animés kultúrkatyvaszt kapjuk, ami (valljuk be) egy bizonyos életkor felett nehezíti a befogadást. Még szerencse, hogy játékmenet terén nincs okunk panaszra, hiszen a szintén szokásos JRPG ügymenetet remek harcrendszer és patent módon kidolgozott tápolás nemesíti. A bunyó félig-meddig valós idejű és irgalmatlanul sokrétű. A védekezésnek legalább akkora szerepe van, mint a frontális támadásnak, a kombók mellett társainkat is kommandírozhatjuk, sőt a Pásztor szerepét magára öltő főhősünk amolyan Dragon Ball-módra tud fuzionálni a minket segítő szeráfokkal, akik természetesen alapvető elementális képességekkel (is) rendelkeznek. A játék amúgy nem túl nehéz. Minimális fejlesztéssel szint felett tarthatók a karakterek, így azoknak is sikerélményük lehet, akik csak kapargatják a felszínt, és gombpépesítő üzemmódban hentelik az ellent. Persze az igazi ínyencek el is veszhetnek a felszerelések és a statisztikák útvesztőjében.

### NAGY TEREK, NÁDAK, EREK

A Zestiria környezetét egy fokkal tágasabbra méretezték, mint azt a korábbi Tales-játékok esetében tapasztalhattuk. Ez egyrészről jópofa, hiszen az erdők-mezők-terepek kiszélesedésével a helyszínek maguk is grandiózusabbnak tűnnek. A megvalósítás viszont bántóan gyenge. A korábbi Tales-epizódok (de még mondjuk a készítőcsapatok közötti átfedéssel bíró Eternal Sonata is) jóval kidolgozottabb környezettel bírtak. Zestiria tájain sormintába verődött textúrákkal, darabos animációkkal baktató ellenfelekkel (Pá-pá, random csaták!), és egyszerű, már-már PS2-es időket citáló geometriával találkozhatunk. Az odáig rendben van, hogy a játék korábban PS3-on debütált, de ez a színvonal még ott is bántó tud lenni, nemhogy PS4-en, vagy egy korszerű PC-n. A karakterek szerencsére jól néznek ki, de kontrasztként a mű hangszerelésű dallamok megint csak retró-időutazásra késztetnek. (Még akkor is, ha a nagy Szakuraba Motoi neve is ott szerepel a komponisták között.)

### GYŐZNI FOG A JÓSÁG

Mindent egybevetve mégis elégedettek voltunk a Zestiriával, a negatívumok és maradi megoldások ellenére is kellemesen szórakoztunk a játékkal. Unalmassá váló, repetitív környezet ide, vagy sablonos manga karakterek oda, azért az atmoszféra és a tisztességes JRPG alapok igazságot tudtak tenni. A történeten végigérő, hullámzó minőséget sok-sok apró figyelmesség ellenpontozza (pl. tutorial üzenetek, poénos szkeccsek, fantáziadús ellenfelek), az pedig külön hab a tortán, hogy PC-n ritkaságszámba megy az ilyesmi matéria. Nem is csoda, hogy a Steam fórumok tobzódnak a pozitív kritikáktól. Mi picit azért visszább vesszük a gyeplőt, de nem tudunk szabadulni az érzéstől, hogy a húszéves széria iránti lelkesedésünk pislákoló tüzére ismét egy kis illatos olajat locsoltak Namcoék. Izgatottan várjuk a jövőre tervezett Tales of Symphonia HD kiadását is!

Őrült gombnyomkodás a totális pusztításért, vagy a harcrendszer igényes mélységeinek elsajátítása: csak rajtunk áll, hogyan közelítjük meg a témát.

**ADATOK**

KIADÓ
**BANDAI NAMCO**

FEJLESZTŐ
**BANDAI NAMCO**

MŰFAJ
**JRPG**

MULTI
**van**

**GÉPIGÉNY**

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon HD 4830 VGA, 12 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Japán szerepjáték félúton a középszer és a zsenialitás között. Anime-rajongók előnyben!

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | 50% |
| HANG: | 70% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 80% |

**PRO**

**Remek harcrendszer, kellemes játékélmény. Ha nekiülsz, garantáltan beránt a hangulata és a húzása.**

**KONTRA**

**Rettentően maradi grafikai motor, manga-klisés sztorielemek és karakterek.**

**70%**

# Dragon Quest Heroes

## The World Tree's Woe and the Blight Below

[ÍRTA MCMACKO] Mi történik akkor, ha a JRPG műfaj egyik legősibb univerzumát a Dynasty Warriors kaszabolós játékmenetével házasítjuk? Nos, a legújabb Dragon Quest erre a kérdésre próbál egyértelmű (és kielégítő) válaszokkal szolgálni.

Sokan nem emlékeznek rá, hogy a Square Enix valaha két cég fúziójából jött létre. Ahogyan a Square-nek ott volt a Final Fantasy, az Enix egy másik nagynevű sorozatot vitt a hátán, ez a legenda pedig nem volt más, mint a japánoknál mai napig hipernépszerűséggel rendelkező Dragon Quest. A Torijama Akira által illusztrált történetek már a NES-korszakban óriási sikernek örvendtek, de a számozott epizódok és a mellékágak is népszerűek, szerte a földtekén. Kár, hogy itthon nincs akkora kultusza a sorozatnak, mint mondjuk az FF-legendáriumnak, így valószínűleg kevesebb ember kapta fel a fejét a Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below érkezésére, mint azt a játék egyébként megérdemelné.

### ÜSD, VÁGD, NEM APÁD!

Aki otthonosan mozog konzolos körökben, az emlékezhet a Dynasty Warriors korai epizódjaira, melyek a történelmi kaszabolós játékok műfaját alapozták meg. Az Omega Force stúdió DW-veterán fejlesztői (és a játékosok is) ráuntak a kínai dinasztiák képregényes esztétikába csavart csatározásaira, így új univerzumok felé kellett kacsingatni. Cikkünk tárgya amúgy sem csak egy olcsó Dynasty-klón, hanem a másik elôd tipikus formai jellegzetességeit is ügyesen követi. A harcmezőn óriási szörnyseregek ellen küzdünk, nem ritkán több tíz ellenfél hullik el egy-egy kardcsapásunknak köszönhetően. Mialatt a sokaságot szeleteljük, a pályák célkitűzéseire is figyelnünk kell. A DQ: Heroes kaszabolásai közepette talán nagyobb hangsúlyt kap a stratégia, mint azt a korábbi hasonszőrű játékoknál tapasztalhattuk. Sokszor kell védekeznünk, familiárisokat idézve fojtópontok felett kell átvennünk az irányítást, és itt jön képbe az Enix-varázslat: a JRPG játékmechanikák fejlesztési lehetőségei is vaskos szerepet kapnak a kampány során. Magyarul nem fogjuk nélkülözni a loot-hegyek által nyújtott örömöket - a pénzből új tárgyakat vehetünk, alkímiai recepteket kutyulhatunk magunknak, és sok-sok egyéb kiegészítő okosságon rághatjuk át magunkat, mire a sztori konklúziójához érkezünk. Természetesen ezek mit sem érnének, ha a harc nem lenne élvezetes: a szokásos hack and slash módszertanhoz képest picikét könnyebben tanulható szisztémában minden karakternek megvan a saját stílusa, erőssége, gyengesége. A partit tehát szintúgy muszáj aktívan menedzselgetnünk, akár egy JRPG programban, hogy mindig optimális leosztásban essünk neki a kihívásoknak.

**Két sikerszéria összeolvasztása mindig jó ötlet, ráadásul ebben az esetben ez a házasság nagyon pozitívan sült el.**

### FELHŐTLEN SZÓRAKOZÁS

És ha már a manga-esztétikáról esett szó: a Dragon Quest világa mindig is egy picit vidámabb, bohókásabb volt komor pályatársainál. Az univerzum klasszikus szörnyikéit lehetetlen nem imádni; a Heroes mellékág remek karaktermodelljei pedig csak fokozzák a cukiságfaktort. A sztori habkönnyű, a hősök oltogatják egymást, a hangulat közelebb áll egy vidám rajzfilm pozitív energiákat sugárzó stílusához, mint az átlag japán szerepjátékok drámaiságához. A látvány mondjuk, semmiféle brutális minőségi szintet nem tud megütni (a művészeti designt és a karakterterveket leszámítva), de korrektül funkcionál a motor, és folyamatos a játékmenet. Az átvezetők ettől egy fokkal durvább prezentációs értékekkel bírnak, sajnos a háttérben szóló muzsikák azonban rombolják az összképet. Tegye fel a kezét, aki 2015-ben szívesen hallgat szimfonikus jellegű témákat MIDI-hangszerelésben! Ugye, hogy mindenki zsebre vágta a mancsait...

### KELL EZ NEKEM?

Ha nem akarsz kimaradni az ősz egyik legmókásabb játékából, akkor mindenképpen. A stíluselemeket ügyesen ötvöző Dragon Quest Heroes a szezon egyik nagy meglepetése, amely a stílustól eddig idegenkedő játékosokat is fokozatosan vonja be keverék-játékmenetének szépségeibe, a rajongóknak pedig nagykanállal adagolja az összekacsintós pillanatokat. Szeretjük az ilyesmit!

**ADATOK**

KIADÓ **Square Enix**

FEJLESZTŐ **Omega Force**

MŰFAJ **akció-RPG**

MULTI **nincs**

**ÉRTÉKELÉS**

Japán szerepjáték a Dragon Quest világában, ahol ezúttal a gaz szörnyseregek valós idejű kaszabolásán van a fő hangsúly.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**
Felhőtlen hangulat, feszes játékmechanikai megoldások és remek licenchasználat jellemzi a programot.

**KONTRA**
Sajnos időnként repetitív és klisés. A MIDI zenei alapok borzalmasan szólnak.

**80%**

A franchise színes világával nem lehet mellélőni, elvégre a realisztikus seregeket elhagyva igazi óriásokkal is megküzdhetünk.

# 4. rész – A pályák II. –

[ÍRTA CHRIS] Legutóbbi számunkban ott hagytuk abba a Heroes of the Storm boncolgatását, hogy sorra vettük a pályákat, elemezve, melyiken mit és hogyan kellene csinálni. Ezt a listát viszont nem bírtuk teljes egészében belepasszírozni egyetlen számba, ezért aztán két részre szedtük azt. Most itt a folytatás!

A Heroes of the Storm egyik különleges adalékanyaga a csataterek, melyek nemcsak változatos, de izgalmas szórakozást is kínálnak a 10 játékos számára. A programban jelenleg 9 darab csatatér található, legutóbbi számunkban pedig 3-at tudtunk kielemezni ezek közül, valamint kitértünk arra, hogy mik azok a zsoldostáborok. Most lássuk a többi térképet!

### DRAGON SHIRE

A Dragon Shire egy hagyományos háromsávos pálya, melynek fenti és alsó részén található egy-egy oltár. Ezek az oltárok időközönként aktiválódnak, amiket a csapatok ilyenkor refoglalhatnak. Amennyiben mindkét oltárt ugyanaz a csapat birtokolja, életre kelthetik a középen lévő sárkányszobrot, amibe belebújva új tulajdonságokat kap a sárkánylovaggá alakult hős: képessé válik tűzcsóva fújására, ami területre ható sebzést okoz, valamint rárontani egy ellenséges hősre, és elegánsan elrúghatja őt a közelből. Emellett a sárkány hatalmas fejszével csapkod, ami úgy olvasztja le az életerőpontokat az épületekről, hogy öröm nézni.

- Itt tényleg csak a legjobb hősök és a legjobb játékosok maradhatnak talpon, hiszen a két oltár egyidejűleg történő birtoklása nem egyszerű feladat, főleg úgy, hogy a csapat valamelyik tagjának még bele is kell bújnia a sárkányba.
- Amennyiben mi játszunk a sárkánnyal, induljunk meg azonnal a legközelebbi ellenséges bázis felé, s kezdjük el püfölni azt sima támadással. Mivel a sárkány hatalmasakat üt, az épületek olvadni fognak alatta.
- Fontos, hogy mindig kísérjük el a sárkányunkat! Akármilyen hatalmasnak is tűnik, életereje nem túl nagy, egy jól védekező csapat pillanatok alatt kinyírhatja.

### GARDEN OF TERROR

Újabb hagyományos felállású, háromsávos harctér, ahol éjszaka történnek a legizgalmasabb dolgok. Ilyenkor ugyanis életre kelnek az erdőkben lakozó növények, akiket elpusztítva magokat szerezhetnek a játékosok. Amennyiben egy csapat összeszed 100 magot, a bázisukon életre keltenek egy úgynevezett Terrort, akibe belebújva kell egy játékosnak átlendíteni a mérleg nyelvét a győzelem felé.

- A Terrornak három képessége van, mindegyik nagyon hasznos és fontos, hogy jól használjuk azokat. Az első egy területre ható varázslat, ami birkává változtatja az ellenfeleket, így azok nem tudnak képességeket használni. Második skillje egy cserepes növényt növeszt egy adott helyre, ahonnan indák fonódnak minden ellenséges épület köré. Ezek az indák szépen lassan megfojtják, lerombolják az épületeket egészen addig, amíg a központi gyökerüket el nem vágják. Végül pedig a Terror harmadik képességével ideiglenesen gyorsabban fog mozogni, amivel nem csak menekülni érdemes, hanem egy másik fronton újabb támadást kezdeményezni.
- Csak akkor játssz Terrorral, ha tudod, hogy mit kell vele csinálni!
- A Terrort nem árt kísérni, de ha sikerül lefoglalni az ellenfél csapatát addig, amíg ő garázdálkodik valahol, akkor akár egyedül is hagyhatjuk őt.

### HAUNTED MINES

Ez az egyik legérdekesebb csatatér, ahol nem egy, hanem két szinten folynak a harcok. Időközönként ugyanis megnyílnak a pálya alá vezető bányák bejáratai, a föld alatt pedig élőhalottakkal találkozhatunk. Amennyiben ezeket az élőhalottakat elpusztítjuk, koponyákat gyűjthetünk be, összesen 100 darabot. Minél több ilyen koponyát sikerül bezsákolni, annál erősebbé válik az ezután életre kelő gólemünk, amely a fenti és az alsó sávokban indul meg és kezdi el pusztítani az ellenfél bázisait.

- Mivel itt nagyon fontos, hogy a mi gólemünk legyen az erősebb, igyekezzünk időben elindulni a bánya felé, méghozzá a teljes csapattal együtt.
- Ha csapatként lent vagyunk, érdemes lehet csapdát állítani azok számára, akik utánunk jönnek, hiszen a minitérképen jól látszik, merre kóricálnak az ellenfél hősei.
- A bányában találunk egy nagyobb ellenfelet is, ő egyedül 50 koponyát szór ki magából. Ezt legyőzni legalább olyan nehéz, mint a gólemeket, ezért egyedül ne próbálkozzunk ezzel.

- Ha a bányákat kitakarítottuk, repüljünk rá a 3db zsoldostáborból legalább kettőre. Főleg a középső a fontos ilyenkor.
- Ha nem tudjuk időben bevenni a bányát, akkor fókuszáljunk a zsoldostáborokra, azokkal egy kicsit lassíthatunk az ellenfél gólemén

### INFERNAL SHRINES

Ezen a pályán kizárt dolog, hogy 20-25 percnél tovább tartson egy mérkőzés, ugyanis szabályai rendkívül felpörgetik az itteni eseményeket. Adott egy háromsávos térkép, melyen 5 zsoldostábor és 3 oszlopszerű oltár kapott helyet. Ezen oltárok közül időközönként aktiválódik valamelyik, amire a bemondó udvariasan felhívja mindenki figyelmét. Ha valaki ezután aktiválja azt, megnyit vele egy dimenziókaput, ahonnan szörnyek pattognak ki. Amelyik csapat ezekből a szörnyekből előbb elpusztít 40-et, az maga mellé állít egy úgynevezett Őrzőt, melyekből háromfélét különböztetünk meg: arcane, mortar és frozen. Miután az Őrző életre kelt, elindul a legközelebbi sávon az ellenfél bázisa felé, de a többi viszonylag passzív nem játékos karakterrel ellentétben az Őrző azonnal nekiugrik az ellenfél játékosainak is. Emellett különféle speciális támadásokat is bevet, így komoly veszélyt jelent azok számára, akik az útjába állnak.

- Az oltárok megszerzése rendkívül fontos dolog, itt nem lehet ellébecolni a munkát. Amint megnyílik valamelyik, oda kell menni, és el kell kezdeni aprítani a kisebb szörnyeket.
- Ha megérkezik az ellenfél, inkább velük foglalkozzunk. Mivel általában egyesével szállingóznak oda az emberek, érdemes rájuk ugrani, főleg, ha legalább 3-an már ott vagytok.
- Az őrzők támadásai elől ki lehet és ki is kell térni! Elég csak a földet figyelni, és máris megóvhatod magad egy kis alázástól.

### SKY TEMPLE

Luxoria kietlen sivatagjai felett lebeg a Sky Temple nevű csatatér, ahol a játékosoknak összehangolt csapatként kell viselkedniük. Három sáv és öt zsoldostábor található itt, mely utóbbiak közül az egyikben egy hatalmas boss található. A pálya különlegességét annak középső területein található három templom biztosítja, amelyek közül megadott időközönként 1 vagy 2 darab aktiválódik. Ilyenkor a játékosoknak rá kell állni az ott található alapzatra, amitől a templom védelmi rendszere bekapcsol, majd elkezdi lézernyalábokkal rombolni az ellenfél épületeit.

- A templomokat nem elég elfoglalni, hanem folyamatosan birtokolni kell. Ez már akkor sem könnyű feladat, ha egyáltalán nincs ellenfél a közelben, ugyanis ilyenkor is meg kell küzdeni a templom védelmi egységeivel. Egyedül tehát jobb, ha elkerüljük az egészet, hacsak nem vagyunk benne biztosak, hogy le tudjuk küzdeni az itt megjelenő szörnyeket.
- Egyszerre két templomot elfoglalni nem egyszerű feladat, de közel sem lehetetlen. Viszont mielőtt elkóricálunk a ködös területekre, nézzünk körül, hogy merre járhatnak az ellenfél játékosai. Halottak? Esetleg épp valamelyik sávon vannak? Jobb egy biztos templomot őrizni, mint a másikkal feleslegesen próbálkozni. Ha nagyon unatkozunk a templomnál, inkább menjünk a közeli sávokra farmolni.
- Ezen a pályán nagyon fontos, hogy folyamatosan pucoljuk a zsoldostáborokat is. Sőt, fontosabb, mint a sávokon történő harc! A legjobb, ha csak akkor bocsátkozunk küzdelembe, ha a templomok megszerzése vagy megtartása a cél.
- A templomok tornyán látni, hogy hány tüzelésre elegendő még az ott található muníció.

A táborokkal elképesztően jól lehet tolni a lane-eket, de csak akkor van értelmük, ha minimum egy játékos támogatja is őket!

### TOMB OF THE SPIDER QUEEN

Nemcsak Luxoria felett, hanem alatta is vár minket egy csatatér, ez pedig a Tomb of the Spider Queen, ahol Neithis királynő kegyeibe férkőzhetünk be. Ehhez nincs is más dolgunk, mint kristályokat gyűjtögetni a pályán, melyeket leölt játékosokból vagy a sávokon mozgó pókokból szerezhetünk. Ezeket a kristályokat kell a csapatnak a térkép közepén található két oltár egyikébe betenni. Amelyik csapat előbb összegyűjti a szükséges mennyiséget, az megkapja Neithis kedvenc hálószövőit, akik mindhárom sávon egyszerre indulnak meg az ellenség vonalai felé, hatalmasat tolva azokon. Ezek a pókok természetesen elpusztíthatók, de mivel rengeteg életerővel rendelkeznek, érdemes két emberrel védekezni egy sávon, s minél gyorsabban kivégezni őket.

- Amennyiben már lehívta valamelyik csapat a pókokat, a zsoldostáborok átmenetileg eltűnnek. Ezért aztán érdemes figyelni a képernyő jobb alján látható számlálót, ugyanis ha sejtjük, hogy hamarosan leadja valamelyik csapat az utolsó kristályt is, még gyorsan belekezdhetünk valamelyik tábor kitakarításába anélkül, hogy az elpárologjon.
- A leadóhelyek környékén óvatosan közlekedjünk, nem tudhatjuk, hogy a köd alatt vagy a túloldalon kik és hányan lehetnek. Kivéve persze, ha figyeljük a térképet, ahogy kell.
- Ha meghalunk, akkor a nálunk lévő kristályokat elveszíthetjük. Ezért aztán soha ne akciózzunk olyan területen, ahol a társaink nem tudják felvenni a belőlünk kieső darabokat.

# JÁTÉKMENTŐÖV

## MENTOOV@PCGURU.HU

## HITMAN: ABSOLUTION

➲ Helló!
Az októberi teljes játék (Hitman: Absolution) nem indul. Rákattintok az ikonra, elindul, majd bezárul a profilképem, ami egy ideig zöld aztán kék (kilép), és még a menü sem jön be. Nem hiszem, hogy nem bírná a gépem, mert a nagyobb gépigényű játékokat is simán viszi.
Üdvözlettel: ➲ DANIELE

**Próbáltad rendszergazdaként indítani? A Steam ikonján jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként. És kérlek, ellenőrizd azt is, hogy a windowsos felhasználónevedben (fióknév) vagy a játék könyvtárnevében nincs-e ékezet!**

## MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

➲ Sziasztok, gurusok!
A fent említett játékkal van egy nagy problémám: amikor belépek, akkor hallok egy furcsa, robbanásszerű hangot, aztán semmi hang. Se zene, se beszéd. De ez csak az alapjátéknál. Modoknál, kieg.-eknél semmi ilyesmi. ➲ GERGŐ

**Nem könnyű eset, de azért néhány tippel szolgálhatok:**

1. **Az egyik korai patchcsel kapcsolatban (talán az 1.1-nél) olvastam arról, hogy néhány embernél kiütötte a hangot, egy helyen meg épp az írta valaki, hogy az 1.2 előtt kihagyta az 1.1-t, és nála meg úgy nem volt oké. Mindenesetre gyanús, hogy valahol itt lesz a megoldás – gondolom, egy tiszta telepítés kellene, és az 1.2-ig mindenképp fel kell frissíteni, mert abban rengeteg audiós részt érintő hibajavítás volt. A tapaszok innen tölthetők: http://tinyurl.com/opkqcm8**
2. **Találtam még egy olyan leírást is, amely szerint a launcher zenéje is bekavarhat, magyarul nem áll le, és ütközik a játék zenéjével – ugye ilyenkor CTRL+ALT+DEL és a folyamatok között a launcher.exe-t ki kell lőni indítás után.**
3. **Nem elképzelhetetlen, hogy a hangfájlok sérültek, ebben az esetben a megoldás az újratelepítés.**
4. **A játék főkönyvtárában van egy medieval2.preference.cfg nevű konfig fájl, ebben is ellenőrizd az audio beállításokat.**
   **Alapértékek:**
   ```
   [audio]
   enable = 1
   master_vol = 100
   music_vol = 0
   provider = Miles Fast 2D Positional Audio
   sfx_vol = 100
   speech_enable = 1
   speech_vol = 100
   sub_faction_accents = 1
   ```

## AGE OF EMPIRE III

➲ Sziasztok!
Annyi bajom lenne az Age of Empires III nevű játékkal, hogy a menü alatt minden szaggat, a zene kivételével, viszont maga a játék tökéletesen fut. Mi orvosolná a problémát?

**Találtam egy használhatónak tűnő megoldást, bár a logikáját nem értem, és kipróbálni sem tudom, szóval, ha nem működik, ne kövezz meg :):**
**Vezérlőpult - Terület és nyelv, és itt a Formátum alatt A rendezési sorrend módosítására kattints, majd a rendezési sorrendet pedig állítsd Alapértelmezettről Technikaira (vagy alternatívaként a Formátumot angolra (Egyesült Államok)). Állítólag ettől jó lesz.**
**Amúgy a menüben a shaderezés visszavételével is megszűnik a lag, csak ugye akkor meg a játék csúnya.**

## SIMCITY, FALLOUT: NEW VEGAS

➲ Lenne egy-két kérdésem a Simcity játékkal kapcsolatban:

1. Az lenne a kérdésem, hogy el lehet-e tüntetni a sugárzást vagy a talajszennyezettséget. Ha igen, akkor hogyan?
2. A fák jók valamire?

Illetve lenne még egy problémám a Fallout NV-ből is:
Én még úgy szereztem be, hogy nem volt magyarítás az eredeti lemezen, és szeretnék letölteni hozzá egyet, de semelyik sem támogatja, csak max. az indítómenüt.
Válaszotokat előre is köszönöm:
A GURU LEGYEN VELETEK!
HŰ ELŐFIZETŐTÖK: ➲ WERACKER

**SIMCITY:**
**A két kérdés összefügg, ugyanis a sugár- és talajszennyezés, amennyire én tudom, csak hosszú idő (évtizedekről van szó) alatt tűnik el – magától, és a folyamat minimálisan felgyorsítható fák ültetésével, tehát erre jók a fák.**
**Amúgy most olvasom, hogy A jövő városai című kiegészítőben az Akadémián ki lehet fejleszteni egy talajtisztítót, ami az összes szennyeződést szűri...**

**FALLOUT NV:**
**Nem hiszem, hogy olyan sok magyarítás létezne hozzá, én konkrétan egyről tudok (Hunosítók csapat), de az sincs befejezve – és a fórumon olvasgatva egy darabig nem is lesz. A béta állapotú, legutolsó fázis innen tölthető: http://tinyurl.com/qefya6y**

## GÉPIGÉNY

➲ Kedves Tika!
Az volna a kérdésem, hogy „AMD A6 6400K DUAL-CORE" videokártyán játszhatóak-e a következő PC játékok?
„MAD MAX"
„ALIEN ISOLATION"
„METAL GEAR SOLID V."
Válaszodat előre is köszönöm.
Üdvözlettel: ➲ JÓZSEF

**A Mad Max és a Metal Gear 5 reménytelen – mindkettőnél a minimum gépigény Core i5-nél kezdődik, tehát két mag nagyon kevés. Az Alien Isolationról viszont konkrétan lehet tudni, hogy 720p felbontásban és minimum beállításokkal (tehát minden grafikai elem kikapcsolva, vagy takarékon) 25fps-t tudott egy júzer összehozni, egy kicsit feltekert AMD A6 6400K CPU + IGP párossal (gondolom minimum 4GB RAM volt mellette). 8GB RAM-mal, és alapon, tehát nem húzva valahogy így fest - http://tinyurl.com/pgn3dl4 – szerintem ez nem rossz.**

## DUNGEON DEFENDERS 2

➲ Sziasztok!
Tegnap megvettem a Dungeon Defenders 2-t Steamen, kivittem a tutorialt, és amikor be akartam lépni a Tavernba, először kifagyott a játék, s ezt az üzenetet adta ki:
Rendering thread exception:
Fatal error!
Address = 0x128414c (filename not found)...
A tutorialban semmi baja nem volt, a menüben is tökéletesen fut. Megpróbáltam a menüből belépni, és ott is ez fogadott (privátba és socialba egyaránt). Újratelepítés után is ugyanez volt a helyzet. A gépem bőven megfelel a rendszerkövetelményeknek, szóval nem tudom, mit csináljak.
Előre is köszönöm a segítséget!
Üdv: ➲ NORBI

**Gyanítom, hogy 32 bites Windows op. rendszert használsz, legalábbis azt olvasom az egyik steames fórumon, hogy az okoz ilyen típusú hibaüzenetet. Megta-**

**láltam a fejlesztők reagálását is ugyanott, nos, szerintük nem sikerült minden memóriakezelési gondot elhárítani ezen a fronton. A tanács az volt, hogy aki teheti térjen át 64 bites rendszerre, de gondolom javítás is lesz hozzá előbb-utóbb...**

## RFACTOR

➲ Sziasztok!
Vettem egy ACME STi nevű kormányt, de ahogy belépek az rFactorba és beállítanám a cuccost, nem tudom, mert a váltó 2 gombja és a pedál 2 gombja ugyanaz. Át lehet valahol írni, vagy csinálni vele valamit?

**Nincs jó hírem... Átfutottam az említett kormány tulajdonosainak a bejegyzéseit, és szinte mindenhol ugyanazt írják, nevezetesen, hogy ennél a kormánynál a pedálok és a váltófülek ugyanazon a tengelyen vannak. A megoldásig senki nem jutott el – ami, ugye nem csoda, mert ez nem játékfüggő, hanem egyszerűen így működik az eszköz. A dolog logikája talán az lehet, hogy azok nem váltófülek, hanem kézigáz jellegű kapcsolók. Mindenesetre a kormányhoz létezik driver, abban pedig láttam kalibrációs felületet, és ha ott ugyanazok a gombok/tengelyek villannak fel, amikor a váltókart vagy a pedált lenyomod (valaki már tesztelte, de az ember higgyen csak a saját szemének), akkor ez ennyit tud...**

## SHADOW OF MORDOR

➲ Szia, Tika!
A Middle-earth: Shadow of Mordor c. játékkal lenne gondom (annak is a GOTY kiadásával, ha ez számít valamit). Ugyanis ész nélkül megcsináltam a weapon legend questeket az alapjátékban, ami ugye megváltoztatja a fegyverek kinézetét. A tőrnél még nem baj, az jól néz ki, de a kard szerintem nem illik Talionhoz. Annyi lenne a kérdésem, hogy valahogy vissza lehetne állítani a kinézetét új játék indítása nélkül (tudom, hogy a Lord of the Huntban az eredeti a fegyverek skinje, de ott csak Nurnban lehet lenni)?
Köszi ➲ GERI

**Az Urfael (kard) kinézetét miután újrakovácsolták szerintem már nem lehet megváltoztatni, legalábbis én nem találtam még nyomát sem, hogy a default skin visszaállítható.**

## TDU2

➲ Szia, Tika!
A PC Guru Show-n ott voltam, és jó volt, sőt a 2014-es számot megvettem, amihez TDU2 járt. Nagy nehezen sikerült regisztrálnom a weboldalukon, de amikor be akarok jelentkezni, nem fogadja el. Pedig mindent úgy csináltam, ahogy ott volt.
➲ CSANÁD

**Az ATARI szerverei finoman szólva sem állnak a helyzet magaslatán, per pillanat például halott az összes TDU2 játékszeró. A www.testdriveunlimited2.com oldalon a Support-Server status alatt lehet megnézni, hogy mikor méltóztatnak bekapcsolni. Az account regisztrációnál az aktiváló e-mail egyébként megvolt?**

## HOGS OF WAR

➲ Helló, Tika!
Abban szeretnék segítséget kérni, hogy van egy PS1-es játék, a Hogs of War, ami PS3-ra is megjelent (csak digitálisan). Az lenne a kérdésem, hogy meg lehetne-e valahogy oldani, hogy beszerezzem a játékot, mert nem biztos, hogy Európában engedélyezett a PS Store-ban. Visa kártyával próbálkoztam, de nem enged pénzt rakni se az accountra.
Köszönettel, hű olvasótok, ➲ ÁBEL

**Én is úgy tudom, hogy csak a US tehát amerikai store-ban kapható. Oda pedig külön PSN account kell (valós címmel – ehhez mondjuk, létezik generátor), aztán venni kell egy US feltöltő kártyát, ami szinte minden konzolboltban kapható, és arról vásárolni (persze Paypallel is lehet).**

## FALLOUT 3

➲ Sziasztok!
Lenne egy kis gondom a Fallout 3-mal. Nemrégiben lett meg dobozosan a játék, CD-ről telepítem, előjön a menü, elindítom a játékot, és miközben tölt, hirtelen leáll, és bezárja a Falloutot. Hol lehet a gond? Üdv: ➲ BLUEGHOST

**A Dokumentumok\My Games\Fallout3 könyvtárban található egy konfigurációs fájl „fallout3.ini" néven. Nyisd meg a fájlt a Jegyzettömbbel, és keresd meg a következő sort:**
**bUseThreadedAI=0**
**és írd át erre:**
**bUseThreadedAI=1**
**ez alá pedig illeszd be még a következő sort is:**
**iNumHWThreads=2**
**Mentsd el a fájlt, és próbáld meg elindítani a játékot.**

## WRECKFEST, USB

➲ Sziasztok!
1. Az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehet saját festést készíteni, pontosabban melyik programmal? Mert az megvan, hogy hol vannak a festések, de nem tudom, milyen program nyitja meg a .bmap fájlokat.
2. Fel szeretném venni a műsorokat a TV-n, fel is veszi, csakhogy a TV EXT3 fájlformátumban veszi fel a műsorokat, és a számítógépnek ez nem fekszik (FAT32-őt használ). Valami megoldás van? Üdvözlettel, ➲ KRISZ

**1. Elvileg ez a segédprogram oda-vissza konvertálja a bmap és png fájlokat: http://tinyurl.com/qdvxkon. A png pedig már jó, mert azt minden képszerkesztő ismeri.**
**2. Az EXT3 partíció önmagában nem gond, ezt akár a Total Commander is tudja olvasni, ha a megfelelő beépülő modul fel van telepítve. A felvett anyag viszont jogvédett tartalomnak minősül így tudomásom szerint csak a tévén játszható le, sőt azt hiszem csak és kizárólag az a készülék (még egy ugyanolyan típusú másik tévé sem) tudja megjeleníteni, amelyik felvette.**
**Amúgy megoldás van rá, digitalizáló kártya (tv-tuner), vagy egy asztali DVD/HDD felvevő kell.**

## GOG

➲ Sziasztok!
A minap sikerült szert tennem a Witcher 3 Wild Hunt egy példányára, és meglepődve tapasztaltam, hogy a játékot a gog.com oldalon kell aktiválni. Felkerestem hát a fentebb említett oldalt, hogy többet megtudjak a működéséről, de teljesen összezavarodtam. Ugye láttam, hogy van egy kliensprogramjuk, a GoG Galaxy, amiről sejtem, hogy a Steam mintájára működhet. Viszont azt nem találtam meg, hogy a letöltött játék egyből települ is, ahogy töltődik, vagy csak egy setup fájlt tölt-e le, amit aztán installálni kell? Illetőleg a letöltéssel együtt a frissítések is jönnek, vagy azokat külön kell-e leszedni? Ugye a játék viszonylag nagyobbacska méretű, és gondoltam előtte informálódom, nehogy nem várt meglepetés érjen. A válaszotok előre is köszönöm.

**A kliensprogram tényleg hajaz az említett Steamre, bár szerintem inkább olyan origines formája van. A letöltés és telepítés szintén megegyezik az ismert kliensekével, értsd nincs setup és semmi egyéb fölös macera, hanem egy folyamatban letölti és telepíti teljesen önállóan a játékokat (a kliensen belül zajlik minden, ugyanúgy megszakítható, pauzálható, stb., mint mondjuk a Steamben), ha pedig a játék neve alatt az automatikus update (Auto-Updating) ENABLED-re van állítva, akkor a frissítéseket is megoldja saját maga a telepítés után...**

## PS4

➲ Hali!
Szeretném tőletek kérdezni, hogy a The Crew vagy a novemberben megjelenő Need for Speed fog-e PS4-en valami extra előfizetést igényelni a multiplayer tartalmakhoz?

**A szokásos Playstation Plus előfizetés kell, ugye PS4-en már alapból ez szükséges a többjátékos üzemhez.**

## VEGYES

➲ Kedves gurusok!
Egy érdekes kérdéssel fordulok hozzátok. A lag fix dologról szeretnék kérdezni. Láttam róla videókat YouTube-on. Na szóval. Ez legális? Úgy értem, hogy ezek eredeti játékoknál is működnek? Én az a típusú gamer vagyok, aki szereti megvenni a játékokat. Ha mondjuk, használok egy lag fixet egy uplayes, steames, origines, játéknál, akkor lehet belőle később bajom, mint pl. ban vagy felfüggesztés?

**Nem tudom, hogy konkrétan melyik-milyen játékokról van szó, de egy biztos, futtatható állomány, vagy bármilyen egyéb fájl hozzáadása veszélyes lehet – vírusvédelmi szempontból is. Azok a lag fix videók, ahol beállításokat mutatnak, például a konfigurációs (ini) fájlok átírását, vagy olyan konkrét tippeket, mint mondjuk a CPU Affinitásnál a processzor magok számának korlátozása (pl. régi játékok sokszor elvéreznek a modern, többmagos CPU-kal való együttműködésben) biztos, hogy hasznosak, de ami úgy kezdődik, hogy töltsünk le valamit – egy frissítést/valamilyen kétes exe fájlt, az számodra tök felesleges, rendszeresen javított, eredeti játékot miért butítanál le egy tört ürülékre...**

# APRÓ, ÁM IGENCSAK IZMOS STEAM MACHINE

Úgy látszik, ezúttal tényleg érkeznek a gőzgépek, és nem sülnek fel még egyszer a gyártók a Valve lassúsága miatt. A Zotac az elsők között mutatott be egy kis erőművet, ami mellé természetesen már Steam kontroller is jár majd. A NEN SN970-es típusjelzéssel ellátott gépben nem spóroltak semmivel. A processzor a legfrissebb Skylake architektúrát használja és négymagos, mellette pedig legalább 8GB memória állítja csatasorba a felhasználásra váró biteket. A grafikus vezérlő szerepét egy GTX970M tölti be 3GB memóriával (amit a Zotac valamiért GTX960-nak hív), szóval a játékok nagy része meg sem fog kottyanni a kis Steam Machine-nak. Persze egy ilyen összeállításnak meg is kérik az árát, jelenleg 999 dollárért rendelhető elő az SN970-es, amin gyárilag természetesen a Steam OS lesz.

# BÚCSÚZIK A CATALYST, JÖN HELYETTE A RADEON SOFTWARE

Akinek AMD grafikus kártyája van, az biztosan ismeri a Catalyst drivereket, nagyon régóta velünk vannak, már szinte nem is emlékszünk azokra az időkre, amikor még nem volt Control Centerünk. Pedig most megint nem lesz, de nem véletlenül, kapunk helyette valami sokkal jobbat. A Radeon Software az AMD szerint túl is lép egy egyszerű driver szerepén, ők mini grafikus operációs rendszernek hívják. Rengeteg új beállítási lehetőséget hoz majd magával, integrálja a Raptr szolgáltatásainak egy részét is, és tökéletesen illeszkedik majd a különböző rendszerek dizájnjába. Az AMD tehát ugrik egy nagyot előre, és egy huszárvágással megpróbálja beelőzni a GeForce Experience-et. Az előzetesek alapján még menni is fog neki, úgyhogy mindenképpen érdemes lesz kipróbálni az új szoftvert.

# MEGÉRKEZETT A SAMSUNG ÓRIÁSI TÁBLAGÉPE

Bár régóta pletykáltak róla, az ősz elején pedig már maga a Samsung is megerősítette, hogy érkezik tőle egy gigászi táblagép, és hát valóban be is futott végre. Mi számít óriásinak? Nos, a 18,4 colos átmérő, ami ugye manapság már egy kisebb monitornak felel meg. Ezt a gépet mondjuk nem is arra szánta a cég, hogy a metrón olvasgassuk rajta a környezetünkkel együtt a PC Guru Online-t (bár arra is jó), hanem otthon lehet egyfajta átmenet a TV és a táblagépek között. Éppen ezért inkább multimédiára van kigyúrva a Galaxy családba besoroló Samsung Galaxy View. A 18,4 hüvelykes panel 1080p-s, karcálló, és valamilyen prémium megoldás, de nem AMOLED, mert az túl drága lett volna ekkora méretben. A színfalak mögött egy Exynos 7580 dolgozik, amiben nyolc egyenrangú Cortex-A53 mag van és egy Mali T720-as grafikus vezérlő. A komolyabb 3D-s játékokra tehát karcsú lesz a gép, de böngészni, egybegépnek használni a konyhában, filmezni stb. tökéletes. Ha nem kap áramot, akkor is elmegy a Samsung szerint nyolc órát, ami nem hangzik rosszul, és érdekes módon még 4G LTE modem is van benne, szóval egy megfelelő SIM kártyával akkor sem esik kétségbe, ha nincs WiFi a közelben.

# JÁTÉKOSOKNAK KÉSZÍTETT PROJEKTORT AZ ACER

Nem lehet elég nagy a monitor? Nem gond, van megoldás, csak egy megfelelően nagy falfelület kell hozzá, ahová optimális esetben egy vásznat is pakolhatunk. Az Acer gamereknek szóló Predator családjába besoroló Z560-as projektor már másfél méterről képes 100 hüvelykes képet kivetíteni (két és fél méteres átló), amivel azért már meg lehet teremteni otthon a mozis érzést. Vannak viszonylag erős beépített hangszórói is, de azért valószínűleg jobb, ha a hangfalaknál vagy egy fülesnél maradunk. A Z650 képes teljesen lefedni az SRGB szînteret, a lámpája pedig 3000/6000 órán át bírja a gyűrődést csere nélkül, attól függően, hogy normál, vagy ECO módban használjuk a gépet. Akár MHL képes mobiltelefont is dughatunk rá, de a régebbi analóg csatlakozóktól sem esik kétségbe. Full HD-s felbontású a szokásos piros-fekete dizájnba öltöztetett gép, és még 3D-s tartalmak lejátszására is képes, támogatja az Nvidia 3DTV Playt is. Három különböző móddal áll a játékosok szolgálatára, hogy mindig minden részlet látható lehessen. Sajnos a fa alá biztos nem fér be, mert csak valamikor jövőre érkezik, és az ára sem éppen a belépőszintet képviseli: 1200 eurót kér majd érte az Acer.

# HORDOZHATÓ EGYBEGÉPET VILLANTOTT A LENOVO

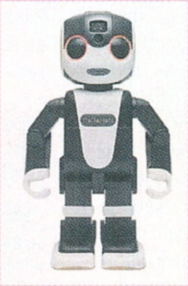
A Samsung 18,4 colos táblagépe mellé a Lenovo finoman odatolt az asztalra egy 27 colos egybegépet, ami úgy mellesleg képes elmenni egy ideig külső áramforrás nélkül is. A Yoga Home 900 nem az első ilyen konfiguráció a Lenovótól, tehát úgy néz ki, hogy van kereslet a cipelhető asztali gépekre. Az újdonság természetesen érintőképernyős, és úgy néz ki, mint egy gigászi tábla, amin Windows 10 fut. Azonban ha a rendszer érzékeli, hogy a monitor dőlésszöge meghaladja a 75 fokot, azonnal átvált a keletiek Aura kezelőfelületére, amit direkt érintéses vezérlésre terveztek. Hardveresen sem kell szégyenkeznie a Yoga 900-nak: mobil Core i5-ös processzor, hibrid merevlemez vagy SSD, GeForce 940A az alapfelszereltség, amit erősíthetünk, ahogy a pénztárcánk bírja. Ezzel persze nem lehet konnektor nélkül 8 órát videózgatni, de a Lenovo szerint 3 órán keresztül simán elvan, szóval néhány extrém hosszúságú film kivételével jó lehet bármihez. 1549 dollárról fog indulni a cég különlegessége.

# FRISSÜLTEK AZ IMAC-EK IS, RETINA FELBONTÁST MINDENHOVA

A 21,5 colos iMac-ek utoljára két éve kaptak új belsőt, így éppen itt volt az ideje egy komolyabb vérfrissítésnek. A középpontban, mint mindig, most is a kijelző áll majd, ami a 27 colos példányhoz hasonlóan új technológiát kapott, a színhelyesebb megjelenítés érdekében. Ráadásul a pixelvadászok örülhetnek, mert a legdrágább 21,5 colos változatok immár valódi 4K-s megjelenítőkkel érkeznek (4096*2304 pixelesek). Processzorból már akármit választunk, Broadwell architektúrás központi egységgel kapjuk a gépünket. A 27 colos sorozatnál a frissítés azt jelenti, hogy immár nincs is más opció, csak a Retina, mindegyik változat 5K-s kijelzővel érkezik, és érdekes módon itt már Skylake lapkák gondoskodnak a sebességről. Az Apple frissítette a periféria kínálatát is, így megérkezett a Magic Keyboard, a Magic Mouse 2 és a Magic Trackpad 2 is, utóbbi már támogatja a mobiloknál bemutatkozott Force Touch technológiát is (tehát a nyomás erejét is érzékeli, nem csak a helyét).

# ROBOHON: FORMABONTÓ OKOSTELEFON A SHARPTÓL

Hogy néz ki manapság egy okostelefon? Egy nagy érintőképernyő elöl némi kerettel, túl sok mozgástere nincs a tervezőknek, ugye? Nos, a Sharp mérnökei másként gondolták, és megalkották RoboHont, az emberszabású okostelefon robotot. A kinézet ráadásul nem csak dizájnelem, RoboHon tényleg képes magától is közlekedni, integetni, beszélni, vagy például megfelelő szögben tartani a fejét, hogy a homlokán lévő kivetítő képe előtte jelenjen meg a földön. Úgy mellesleg telefonálni is lehet vele, nem csak kihangosítással, de az biztos vicces lehet, ahogy előkapunk az öltönyzsebünkből egy kis robotot, és a fülünkhöz tartjuk. Bár nagyrészt szövegesen vezérelhető, azért érintőkijelző is van RoboHon hátán, hogy az alapbeállításokat könnyen elvégezhessük. A felépítése mögött egy igen komoly mérnökcsapat áll, a Sharp neves szakértőket is bevont a tervezésbe, aminek köszönhetően akár még táncolni is képes a kis robot, nem fog hasra esni a saját lábában. A homlokán nemcsak kivetítő, hanem kamera is van, így akár csoportképek készítésére is bevethető, integetéssel jelzi, ha ideje mosolyogni. A 20 centi magas robot közel 400 grammot nyom a mérlegen, és nem kapott túl izmos vasat, mindössze egy Snapdragon 400 chip dolgozik benne, de mint az ábra mutatja, ez is bőven elég lehet, legalább tovább bírja szuflával RoboHon. Érdemes egyébként YouTube-on kikeresni a róla szóló három perces bemutató videót. Érdekes első fecske lehet a Sharp jövőre érkező terméke, ha a japánok ráfekszenek a témára, ki tudja hová jutunk a következő pár évben ezen a vonalon.



# BEMUTATKOZTAK A MICROSOFT ÚJ CSÚCSTELEFONJAI

Már nagyon régóta nem kaptunk felsőkategóriás Lumiát, de érezhető volt, hogy a Microsoft a mobil Windows 10 érkezésére vár, és nem véletlenül. Bár telefonnak sem utolsó a Lumia 950 és 950 XL, az opcionális dokkolónak hála sokkal többé válhat a páros, egyszerűbb feladatokban helyettesítheti az asztali gépünket is a Continuum segítségével. Ahogy csatlakoztatjuk ezeket az 5,2 és 5,7 colos erőműveket a dokkolóba, már aktiválódik is a rendszer nagy kijelzőkre szabott változata, és már böngészhetünk, dolgozhatunk is a monitorunkon. Ha végeztünk csak felkapjuk a mobilt és már mehetünk is. Ez alapvetően meghatározhatja a jövőbeni Windows telefonok sikerét, de ha éppenséggel nem vágyunk ilyesmire, akkor sem kell szégyenkezniük a telefonoknak. Csak címszavakban a specifikációjuk: 2560*1440-es AMOLED kijelzők, 20MPixeles hátsó kamera (három LED-es segédfénnyel), Snapdragon 808/810-es SoC, 3GB memória, 32GB bővíthető háttértár és NFC chip, szóval megvan minden, ami manapság egy csúcstelefonhoz kell.

# A WESTERN DIGITAL ÖSSZEOLVASZTJA BLUE ÉS GREEN HDD SOROZATÁT

A WD már elég régóta színkódokkal jelöli a merevlemezcsaládjait, és mindegyiknek megvan a maga célterülete. Általános felhasználásra olcsó háttértárnak ott volt a Blue széria, adattárolásra a Green, NAS-okba a Red, megfigyelőrendszerekbe a Purple, míg a király mindenki felett a Black, ami úgy a leggyorsabb, hogy közben öt év jótállást is vállal rá a cég, és ez sajnos ritka manapság ezen a piacon. A Blue család már ezer éve nem fejlődött, 1TB-os volt a benne lévő legnagyobb meghajtó, és a Western Digital úgy döntött, hogy ahelyett, hogy új háttértárakat mutatna be, egybeolvasztja a két, átlagfelhasználóknak szánt családját, így nemsokára már a Green merevlemezeket is Blue jelöléssel kell keresnünk a boltok polcain. Ezzel a Blue család már egészen hat terabájtig skálázódik, de nem kell aggódni, aki a már megvett Green vinyója mellé keres párt, az keresse ugyanazt a termékkódot, csak X helyett Z-vel a végén (például WD30EZRX-ből lett WD30EZRZ). A cég szerint az egyszerűsítés a vásárlók érdekeit szolgálja, de a kisebb háttértáraknál így nehezebb lesz azonnal beazonosítani, hogy milyen gyors példányról van szó, érdemes tehát tájékozódni vásárlás előtt.

# COUGAR 200K

# A CSENDES TÁRS

[ÍRTA CHRIS] **A MECHANIKUS BILLENTYŰZETEK ELTERJEDÉSE MELLETT SZÉPEN LASSAN ELLEPIK A PIACOT A CSENDES, MEGBÍZHATÓ, KIFEJEZETTEN JÁTÉKOSOKNAK SZÁNT BEVITELI ESZKÖZÖK IS, MINT AMILYEN A NÉMET COUGAR CÉG 200K TÍPUSA. ENNÉL JOBB TÁRSAT BIZONY ELKÉPZELNI SEM TUDUNK EGY FRAGEKBEN GAZDAG, PÖRGŐS ESTÉHEZ. FŐLEG ILYEN ÁRON!**

Megtalálni a szívünkhöz legközelebb álló gamer-billentyűzetet nem könnyű feladat, hiszen nemcsak gyártóból, de típusból is kismillió létezik. Egyre többet hallunk a hangos, Cherry alapokra építkező modellekről, melyek kifejezetten irodai munkához, illetve olyan felhasználók számára nyújtanak kényelmes megoldásokat, akik szeretik, ha valamilyen visszacsatolás érkezik a lenyomott gombok felől. De nem mindenki rajong az ilyen típusú billentyűzetekért, s még többen vannak, akiknek eszük ágában sincs kiadni 40-50 ezer forintot egy billentyűzetért. Ezenkívül akad olyan, akit kifejezetten zavar, ha hangosan kattognak az általa leütött gombok, és érthető okokból nincs kedve felverni a fél családot álmukból, ha netán kedve szottyan egy kis éjszakai dotázáshoz.

## KICSIT SZÉP

Ilyenkor lehet hasznos, ha körülnézünk más technológiák közt is, hiszen billentyűzetből is léteznek olyanok, melyek egyszerre csendesek, megbízhatóak, hihetetlenül pontosak, és az áruk is baráti. Mint például a Cougar 200K, amely ötvözi az előbb említett előnyöket, mindemellett pedig letisztult, minimalista külsejével azonnal belopja magát az ember szívébe. A Cougar 200K első rápillantásra semmi különlegeset nem sugall, egy lapos, viszonylag kisméretű eszközről van szó, amit könnyedén magunkkal cipelhetünk egy LAN-partira vagy esport versenyre. A biztos tapadásért gumitalpak felelnek, s természetesen dönthető is, hogy aztán kényelmesen kezünk alá simuljon. A ma már alaptartozéknak számító háttérvilágítást itt is megkapjuk, hét különféle szín közül választhatjuk ki a nekünk tetsző árnyalatot. Külön érdekesség, hogy a billentyűzet elején található vékony ledcsík asztalunk pofás kis díszévé varázsolja a kiegészítőt, ez az egy apró designelem alaposan feldobja annak egyszerű megjelenését.

## NAGYON JÓ

A Cougar 200K egy viszonylag alacsony árfekvésű billentyűzet, közel 10.000 forintért már találunk a magyar üzletekben is, amitől aztán kifejezetten ajánlott termék lett nálunk. De az ár természetesen határokat szab a technológiai lehetőségek terén. Gondolunk itt most az anti-ghosting rendszerre, amelyről két dolgot kell tudni: először is azt, hogy ez a technológia felel azért, hogy a billentyűzet akkor is megfelelően bevigye az adott leütéseket, ha egyszerre nyomunk meg rajta fél tucat gombot. Másodszor pedig ez az adatfeldolgozás processzoridőt és teljesítményt követel, ami megdrágítja az eszköz előállítási árát. A Cougar mérnökei úgy oldották ezt meg, hogy csak azok alá a gombok alá építették be az anti-ghostingot, amelyeket a legtöbben játékra használnak. Olcsóbb, de véleményünk szerint ugyanolyan hasznos ez a rendszer is, mint például Microsoft híres Sidewinder szériája.

**IGEN KEDVEZŐ ÁRAS TERMÉK, AMELY RÁADÁSUL HALKSÁGA MIATT IS NAGYON AJÁNLHATÓ, NEM UTOLSÓ SORBAN HAMAROSAN ÉRKEZIK A HAZAI VÁLTOZATA.**

A billentyűzet legvonzóbb tulajdonsága az, hogy rendkívül csendes. Mondhatni hangtalan, úgy leszünk képesek vele játszani vagy gépelni, hogy a pár méterre tőlünk ülő meg sem fogja hallani azt, ha tegyük fel, begépeljük a fél Bibliát. Erről a gombok alatt megbújó úgynevezett scissor, azaz ollós kapcsolórendszer gondoskodik, amely azért kapta ezt a nevet, mert ollószerűen helyezkednek el alatta a mozgó műanyagalkatrészek. Ilyen rendszert találunk a legtöbb laptopban, melynek előnye egyrészt az, hogy eszméletlen csendes, másrészt hogy hagyományos mozgási távolsága jóval kisebb (3.5 mm helyett olyan 2 mm), ezért aztán gyorsabb, mint mondjuk mechanikus konkurensei. Hasznos funkciók esetében viszont kénytelenek vagyunk húzni a szánkat, ugyanis az eszköz nem igazán bővelkedik ilyenekben. Bár találunk rajta egy balkezesek számára hasznos „fordító" kapcsolót, amivel a WASD-gombokat átrakhatjuk a kurzormozgató nyilakra, meg ugye ott a hétszínű háttérvilágítás, de ennyi volt. Nincs rajta extra USB-bemenet, médiavezérlő, és semmi más.

## A PÁRDUC ÉVE

Mindezek fényében kijelenthetjük, hogy a Cougar 200K egy nagyon megbízható, kényelmes, közepesen csicsás billentyűzet, amit bátran ajánlunk azoknak, akik szeretnék megőrizni a házi békét azzal, hogy nem verik fel a családot a billentyűzet „püfölésével". Az ára rendkívül baráti, egyetlen problémát csak az okozhat, hogy egyelőre még nem fogunk tudni magyar kiosztásút találni, ami profi gamerek esetében már korántsem akkora gond, és a többieknek sem kell nagyon aggódniuk, mert hamarosan a boltokba kerül a hazai változat is. Na és persze a funkciók tekintetében sem túl gazdag ez az eszköz, de egy igazi esportolónak valószínűleg ezek a gyakran felesleges extrák sem fognak hiányozni. G

Eszköz: **Cougar 200K**
Info: **www.cougargaming.com**
Ár: **kb. 10.000 Ft**

| PRO | KONTRA |
|---|---|
| – kisméretű | – nincs sok extra |
| – nagyon halk | – erősen világít |
| – barátságos ár | |

# COUGAR 250M

Ebben a hónapban két Cougar egér is az asztalunkra került, melyek közül mindkettőt bátran ajánljuk bárkinek, aki gamer egér vásárlásán gondolkozik. Reméljük, nem számít túl elfogultnak a kijelentésünk, de a tapasztalat eddig azt mondatja velünk, hogy a német Cougar cég PC-khez szánt egerei szinte egytől egyig remek darabok, melyek nemcsak eszméletlen dögösen néznek ki, de megbízhatók, pontosak, és ami a legfontosabb: mindenki számára elérhetők. Igen, azok számára is, akik nem engedhetik meg maguknak a több tízezer forintos termékeket. Ilyen a széria legkisebb darabja is, a 250M, amit már 10.000 forint alatt is beszerezhetünk itthon, s szinte minden tekintetben elégedettek lehetünk vele. Főleg, ha bal kézzel szeretnénk mutogatni a képernyőn.

## KÉTSZÍNŰ

Ennek az egérnek a megjelenésére talán nem is kéne szavakat pazarolnunk, elég csak a közeli képekre ránézni, s máris látszik, hogy milyen szép kis rágcsálóról beszélünk. Semmi csicsa, semmi extra vagy egy oda nem illő alkatrész, csupán egy jól felismerhető forma, amit örömmel fogunk majd a kezünkben. Profik valószínűleg azonnal észreveszik, hogy ennek az egérnek a különlegessége az, hogy egyszerre jobb és balkezes, amit olyan tapasztalt játékosok visszajelzései alapján terveztek meg, akik már több e-sport rendezvényen megfordultak. Az viszont, hogy nem csupán jobbkezesek számára szánták az egeret, azonnal felveti a kérdést, hogy mi a helyzet az egerek oldalán lévő 4-es és 5-ös gombokkal, melyek használatát már sokan megszokták. Nos, ők kénytelenek lesznek megbarátkozni azzal, hogy ezek a gombok az egér két oldalára kerültek, tehát 1-1 került a jobb és a bal oldalra, melyek természetesen programozhatók is.

## MINDENT TUD

Annak ellenére, hogy egy viszonylag olcsó eszközről beszélünk (kategóriáján belül), a Cougar tervezőmérnökei igyekeztek a lehető legjobb ár-érték arányú alkatrészeket pakolni abba. Így került a 250M-be Omron mikrokapcsoló a gombok alá, amelyek garantáltan 5 millió kattintást is kibírnak anélkül, hogy cserélnünk kéne azt. Kábele szövetborítású, amitől az jóval strapabíróbb, mint az egyszerű műanyag társai, illetve az oldalán elhelyezkedő párnák is csúszásgátlóval vannak ellátva. Az egérben található optikai szenzor egy ADNS-3050-es, ami 1000 Hz-en 1 milliszekundumos válaszidővel biztosítja számunkra a gyors adattovábbítást a számítógép felé. Ez 4000 DPI-s, ami jóval több, mint amennyire valaha szüksége lehet egy átlagos játékosnak, ami azt jelenti, hogy minden apró mozdulatunkra is reagál. Egyébként a 250M-en 6 gombot találhatunk, melyek mindegyike programozható is a cég oldaláról letölthető Cougar UIX kezelőszoftver segítségével. A 250M tehát annak ellenére remek darab, hogy gyakorlatilag ez a típus a cég sereghajtója.

Eszköz: **egér**
Info: **www.cougargaming.com**
Ár: **kb. 10.000 Ft**

| PRO | KONTRA |
|---|---|
| – bal- és jobbkézhez is<br>– minőségi alkatrészek<br>– nagyon jó ár | – túl könnyű |

# COUGAR 550M

Második Cougar egerünk egy igazi nagyágyú, melyre tervezői már méltán lehetnek büszkék. A Cougar 550M ugyanis egy olyan bestia, ami nemcsak megjelenésében, hanem tudásában is bátran vetekszik korunk prémiumkategóriás cuccaival. A Cougar 550M kizárólag jobbkezes felhasználók számára készült, akiknek fontos, hogy egerük mentes legyen a felesleges cicomáktól, legyen megbízható, szupergyors és halálpontos.

## DRÁGÁN MÉRIK

A közel 18.000 forintért, amit ezért az egérért kifizetünk, megkapjuk azt az egeret, ami nemcsak technikailag, hanem külsőleg is azonnal elvarázsol minket. Egyszerű kék felület (egyébként szürkében is kapható), narancsos, fémes szegéllyel. A kezünk felöli részen egy LED-csík virít, oldalán pedig állítható DPI sűrűség kijelző található, amelyek ugyancsak alaposan feldobják a megjelenését. A görgő és az oldalán található felületek csúszásgátló textúrát kaptak, a kábele pedig textilborítású, ami úgy tűnik, már alapfelszereltségnek számít a cég billentyűzetei és egerei esetében.

De a megnyerő külső csupán a kezdet, a motorháztető alatt még érdekesebb dolgokra bukkanhatunk! Az első és talán legfontosabb alkatrész az 550M-ben egy SDNS-3988 optikai szenzor, ami persze érthető okokból nem mond senkinek semmit, de annyit elárulhatunk róla, hogy nem lézeres, hanem optikai mozgáskövetéssel figyeli az alatta történő elmozdulásokat. Ennek köszönhetően a rendszer olyan szuperérzékeny, hogy méltó társává teheti az egeret bármelyik e-sportolónak is. Maximum 6400 DPI-s rácssűrűségen érzékel, mindezt 1000 Hz-en, 200 IPS mozgáskövetési tempóval. Hogy ez mit jelent?

## CÉLLÖVÉSZET

Azt, hogy rettentő pontos, villámgyors, és sosem hibázik. Mikrokapcsolók terén ugyanazt kapta, mint az előbb említett kistestvére, a 250M, viszont ebben az eszközben már találunk egy 512 KB-os memóriamodult is, ami lehetővé teszi a játékosok számára azt, hogy magában az egérben tárolják el azokat a gombkonfigurációs mentéseket, amiket az UIX szoftverén keresztül beprogramoznak. Ezeket a beállításokat aztán bármikor előhívhatják, ha egy másik UIX szoftverrel ellátott számítógépen szeretnénk használni azt. Ez a UIX nevű kezelőprogram egyébként rendkívül sokoldalú és könnyen kezelhető, a makro-felvevője például képes még a szüneteket is rögzíteni egyes gomblenyomások közt.

Ugyanebben a kezelőszoftverben beállíthatjuk az egér érzékenységét is (három fokozatot menthetünk el), illetve lehetőségünk adódik olyan extrák finomhangolására, hogy mesterlövészkedés közben milyen érzékeny legyen az egér, vagy milyen színben világítson annak elején és oldalán található két LED-kijelző.

Eszköz: **egér**
Info: **www.cougargaming.com**
Ár: **kb. 18.000 Ft**

| PRO | KONTRA |
|---|---|
| – tökéletes forma<br>– pontos, gyors<br>– elfogadható ár | – csak 6 gomb<br>– kicsit könnyű |

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Mr. Torque

# HARDVERMENTŐÖV

## SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!



### AZ ÖRÖK KÉRDÉS

Sziasztok!
Egyik nap gondolkodtam azon, hogy kéne már egy váltás, el van öregedve a videokártyám a mai játékokhoz képest, szóval kellene egy új videokártya.
Én 60000-75000 forintért nézegettem videokártyákat, aztán megakadt a szemem a GTX 960-on meg a gigabyte r9 380-on. Úgy a két kártya majdnem egy árfekvésű, szóval ez okozott egy kis fejfájást.
Az én gépem AMD párti (processzorom AMD FX(tm)-6350 Six-Core Processor), szóval nem tudom, mennyire használná ki a GTX-et vagy az AMD-t.
Ti melyiket választanátok?
Válaszotokat előre is köszönöm!

**ALEX**

**Kedves Alex!**
**Talán ebben az árkategóriában okozza a legtöbb fejfájást mindenkinek, hogy melyik kártyára vetődjön. Igazából ez egy elég komplex kérdés, amit azért szépen le is lehet egyszerűsíteni: csak a teljesítmény számít? Akkor az R9 380 egy kicsit erősebb. Ha azonban túlnézünk ezen, akkor mind a két kártyának megvannak az előnyei, amiket érdemes megfontolni. A GTX960 képes hardveresen futtatni a PhysX-et (amit mondjuk, túl sok játék nem használ), jóval kevesebbet fogyaszt (gyengébb tápegységgel rendelkező gépnél ezért erősen ajánlott felé húzni), a HDMI csatlakozója már 2.0-s szabványú, és fejlett multimédiás képességei vannak, amikből a videó kódoló nagyon egyszerűen kihasználható a GeForce Experience által. Ezenkívül talán az sem utolsó szempont, hogy hülyére tuningolható, szóval ki lehet belőle préselni a 380-as szintjét a legtöbb esetben, de... a 128 bites memóriasínje szintömörítő mágia ide vagy oda, néha kevés. Ilyenkor a 380 a király, a DX12-es játékok egy részében valószínűleg a Radeon fog jobban teljesíteni, és a jelenlegi tudásunk szerint virtuális valóságra is jobb lesz a Radeon (Oculus és társai). Utóbbiak persze még csak spekulációk, de azért a nem visszafogott programoknál pénzt tennék rá, hogy így lesz.**

### SZAK...AD...OZIK... A NET

Helló!

A Windows 8.1 (64bit) internetelérésével van problémám.

Minden rendesen be van állítva. Az első bejelentkezésnél rendesen csatlakozik, és van net kb. 1-3 percig, aztán nincs, hiába próbálok újra csatlakozni 651-es hibát ír ki.
(Minden működik, és a csatlakozásokkal sincs baj)
Tudtok segíteni, hogy folyamatos legyen a netem?

CPU: QuadCore Intel Core 2 Quad Q9400, 2666 MHz (8 x 333)
6GB RAM
Alaplap: Asus P5E3
Videokártya: NVIDIA GeForce GTX 750

**JÓZSI**

**Kedves Józsi!**
**Ha eltekintünk attól, hogy a hálózati vezérlő hibás lehet, akkor maradnak a szoftveres problémák. Ha jól sejtem, akkor közvetlenül a gépre van dugva a net, router közbeiktatása nélkül, és PPPoE kapcsolatot használ. A rossz hír az, hogy ezt elég sok minden okozhatja, a jó az, hogy azért van pár tippem, hogy mivel tudod helyrehozni. Mivel okozhatja a modem is a hibát (sajnos elképzelhető, hogy a gond nem magával a gépeddel van), ezért nyiss azzal, hogy a modemet áramtalanítod, úgy hagyod pár percre, majd visszadugod a konnektorba. Kell neki pár perc, míg magára talál, de van esély, hogy utána (egy ideig) nem fog dobálni. Érdemes a modem ledjeit is megnézni, hogy stabil kapcsolata van-e. Ha nem, és az ezután írt szoftveres trükkök sem segítenek, én felhívnám a szolgáltatódat, mert vagy a modemmel lesz gond, vagy a kapcsolattal. Igazából sanszos, hogy itt van a kutya elásva, mert ha beállítás vagy driver probléma lenne, akkor már alapból nem is kapcsolódna a legtöbb esetben a gép. Amennyiben router mögött vagy, azzal is csináld meg az áramtalanítást, visszakapcsolásnál pedig először a modemet indítsd be, majd pár perc várakozás után a routert.**
**Amit a Windowsban megpróbálhatsz, az az például, hogy létrehozol egy új PPPoE kapcsolatot, a régit pedig törlöd. Ha elszállt valami a régi beállításaiban, ez helyrehozhatja a dolgokat. Telepítsd újra, vagy frissítsd a hálókártyád driverét. A TCP/IP protokollt is alaphelyzetbe állíthatod, kell egy admin jogú parancssor, amibe írd be ezt: netsh int ip reset. Majd jöhet egy újraindítás. Érdemes lehet még kipróbálni, hogy mi lesz, ha kikapcsolod a tűzfaladat, és ha minden kötél szakad, egy rendszer reinstallt is ki lehet próbálni. Ha semmi nem működik, akkor tartom, hogy érdemes lehet bevizsgáltatni a modemet.**

### MILYEN HORDOZHATÓ ERŐMŰVET VEGYÜNK ÉSZSZERŰ ÁRON?

Hali!

Bocsi a kérdésáradatomért, de mielőtt végre új gépet veszek a kedvenc programomhoz, mindenképpen szeretnék meggyőződni a felől, hogy a lehető legjobbat választom-e. Az ASUS X555LB-XO099D-t néztem ki, mint a 200k alatti

gépek (szerintem) legjobbját. Az elvárásaim a következők:
CSGO futtatása 100+ fps-sel, 720p-ben, maxon, élsimítás nélkül.
Továbbá nem ártana, ha az Arma 2 Dayz is elszaladgálna - szintén max-med grafikák mellett olyan 40 fps környékén, illetve hasonló minőségben és gyorsasággal szeretném futtatni a Red Orchestra szériát is.
Szerinted jó választás eme célokra ez a vas? Ha nem, mit ajánlanál helyette?

Üdv: Egy kérdésgyáros olvasó :)

**Helló!**
**A CS: GO szerencsére nem egy gépgyilkos játék, a GTX940M pedig 200k alatt az egyik legerősebb GPU, amit notebookban megkaphatsz. Csak azért az egyik, mert kifutó szériáknál (X550 például) azért már meg lehet csípni a GTX950M-et is, akár 8 giga memóriával is a proci mellé, szóval én lehet, a felé húznék, amíg még van (ASUS X550JX-XX121D). Érdemes egyébként is 8 giga memóriával számolni, és azoknak írnám, akik még GTX940M-es gépen gondolkoznak, hogy csak arra figyeljenek, ha tényleg játékra is lesz a gép, ne a legolcsóbb alacsony fogyasztású Core i3 legyen a GPU mellett, mert az lefoghatja egy kicsit (két mag, alacsony órajel). Mivel a GTX940M is megfelelhet a céljaidnak (legalábbis CS fronton), ezért spórolásként válaszd nyugodtan az X555-öt, legfeljebb később megtoldod még 4 giga memóriával az általad választott kiszerelést, ha kevésnek érzed, de ha belefér, én a GTX950M-es gépet javasolnám, néhány helyzetben kétszer gyorsabb az a GPU, szóval megéri a többletkiadást.**

## HAVI KONFIG AJÁNLÓ

Kedves Mr. Torgue!

Mivel a laptopom alapból sem volt egy erőmű, az elmúlt évek alatt viszont kifejezetten megöregedett, elhatároztam, hogy gépet cserélek. Egy alapjaitól felépített PC-re gondoltam. Viszont nem tudom, hogy hogyan kéne elkezdeni, illetve mi passzolna össze. Körülbelül 180 ezer forintom lenne rá, és ebből a lehető legjobbat szeretném kihozni. Mivel nem értek hozzá ezért hozzád fordulok. A célom, hogy a most megjelenő AC Syndicate-et és a megjelent Batman Arkham Knightot és az újabb címeket médiumon, vagy ha lehet magasabb beállítások mellett futtassa, persze csak ha lehetséges.
Előre is köszi: **DÉNES**

**Kedves Dénes!**
**Sokan gondolkodnak ilyen árkategóriás gépen, vagy legalábbis hasonlóban, így a következő havi ajánlóig gondoltam jó lesz, ha összerakunk most itt egy gépet ;) . Azt egyelőre nem tudom, hogy a Syndicate mennyire lesz gépgyilkos, a Batman meg körülbelül patchenként változtatja, hogy mennyi kraftra van szüksége, de ennyiből azért már össze tudunk pakolni egy elég jó gépet. Abban sajnos nem vagyok biztos, hogy szükséged van-e monitorra. Valószínűleg igen, de biztos, ami biztos lefedjük mind a két alternatívát. Kezdjük a monitor nélküli erőművel!**
**Processzor: Core i5-4460k ~52k**
**Alaplap: ASRock B85M-HDS R2.0 ~16k (vagy bármi más hasonló)**
**VGA: GTX960 4GB vagy R9 380 (lásd a másik levelet) ~60k**
**Memória: 8GB Kingston HyperX Fury DDR3-1600 KIT ~15k**
**HDD: WD Blue 1TB ~15k**
**ODD: ha szükség van rá, akkor kb. 3-4k**
**Ház: ízlés szerint, ebbe nem szeretek beleszólni, legyen max. 10k**
**Táp: Corsair VS450 ~15k**
**Nos, ez körülbelül 190 lett egy nem túl acélos alaplappal, de egy ilyen konfiggal garantáltan el lehet lenni egy darabig. Monitornál attól függően mekkora kell, eléggé nagy a szórás árban, úgyhogy inkább vegyük azt szemügyre, hogy mit lehet karcsúsítani a fenti konfigon. Ha a Core i5-öt lecseréljük egy Core i3-4170-re, akkor 18 ezerrel csökken az ár. Alaplapon csak 2-3 ezret lehetne spórolni, azt nem éri meg, azért van az a szint, ami alá ne menjünk, ha nem muszáj. Videokártyán is faragni kell sajnos, a kétgigás GTX750 Ti-k jelenleg úgy 36 ezer forint környékén mennek, ami mínusz 24 ezer forint. Sajnos innentől kezdve maximum a memórián és a tápegységen lehet spórolni. Memórián annyit, hogy csak egy 4 gigás modult pakolunk a gépbe (de én nem tenném), tápból meg vagy rosszabb minőségűt, vagy kisebb teljesítményűt vehetünk. Ezt azért sem tenném, mert gondolva a későbbi bővíthetőségre jó, ha van némi kraft a tápegységben. IPS alapú 21,5 colos monitort már kapni 35-40k között azzal körülbelül bent vagyunk a kívánt árban.**

## MERT NEM CSAK A LÁTVÁNY SZÁMÍT...

Kedves Mr. Torgue!
Mivel én nem nagyon tudok neten keresni, és a fejhallgatók (nem fülhallgatók) terén sem vagyok nagyon otthon, ezért szeretném a Te segítségedet kérni. A fejest filmnézésre és játékra használnám. Elsősorban a mély hangokat szeretném előtérbe helyezni egy minimum 5.1-es hangzással (ebben sem vagyok nagyon otthon, lehet, hogy a 7.1-es jobb lenne?). Az is előnyös volna, hogyha elszigetelné a „külvilág" zajait (ha lehet, bőr szigetelővel). Az utolsó kikötésem: legyen rajta egy „közepes" minőségű mikrofon. Nem kell, hogy a legjobb minőségben vegye a beszédemet, de zajszűrőre szükségem lenne. Kb. 27 000 Ft-ot költenék rá.
Előre is köszönöm a segítségedet! **ÁKOS**
U.i.: A magazin REMEK, csak így tovább!

**Kedves Ákos!**
**Köszi a dicsérő szavakat, jól esnek, be is raktam ide a leveled, hadd lássa mindenki, milyen jók vagyunk. A kérdésedre a rövid válasz: HyperX Cloud II. Az általunk kipróbált, ezen árkategóriában lévő fülesek közül vastagon ez volt a legjobb. Persze mint a legtöbb ilyen, csak virtuális 7.1-gyel rendelkezik, de az a tapasztalatunk, hogy a többhangszórós gépeknél ezen a szinten (amikor épp vannak) eléggé le kell adni a minőség iránti igényeket. A hang pozicionálás jobb, ha sok hangszóró van, cserébe viszont azok kicsik, és nem szólnak olyan szépen.**

## ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

## JESSZUSOM, MIT CSINÁL ITT EZ A LEVÉL?

Kedves PC Guru szerkesztőség!
Annyi lenne a kérdésem, hogy így két év után megéri-e PS4-et venni, és hogy még mennyi ideig lesznek rá játékok?
Ui: az újság nagyon jó így tovább

Név: **HUKATONA**

**Nos, a PC Gaming Master Race most fogja be a fülét: sokáig lesznek rá játékok, és megéri megvenni, ha tetszik a kínálat, ami rajta van. A játékok ára viszont még mindig el van szállva egy kicsit, úgyhogy állandóan friss címekkel játszani necces lehet...**

## ÁR-ÉRTÉK ARÁNY

Szia, MR.Torque!
Én csak azt szeretném megkérdezni, hogy melyik éri meg jobban: a GTX 750TI vagy a GTX 960Strix?
És megéri-e várnom még több mint fél évet, mire összegyűlik a pénz a GTX 970-re?

A választ előre is köszi: **BALÁZS**

**Kedves Balázs!**
**Érdekes felvetés, hogy szimplán ár-érték arány alapján válasszunk videokártyát, ezért gondoltam megéri foglalkozni vele egy kicsit. A GTX750 Ti-k és a GTX960-ak ár-érték aránya jelenleg nagyon hasonló, csak utóbbiból lehet kapni 4 gigás változatot, meg nagyon durván megtuningoltat is. A GTX970 ha nem is sokkal, de egy kicsit rosszabb ár-érték aránnyal rendelkezik, de ez már csak így van, ahogy megyünk felfelé az árlistán, a csúcskártyáknak (GTX980 és felfelé) pedig már elég rossz az ilyen mutatója az alsóbb régiókhoz képest. Ha hosszú távon gondolkodsz, akkor azért nem éri meg a GTX970-re várni, mert amennyit most gyűjtenél hozzá, annyiból jó eséllyel később meg is fogsz kapni egy ilyen erejű kártyát, eladva az előzőt. Az olcsóbb kártyákon ugyanis kisebb a bukta eladáskor, tehát megfontolandó stratégia lehet az is, hogy mindig egy középkategóriás kártyát frissítgetsz.**

# LEVROV

levrov@pcguru.hu

## MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

**Szervusztok, pajtások!** November 10-e van, lapleadás. Ez általában egy fontos esemény szokott lenni az életünkben, de most nagyon nem az, ugyanis megjelent a StarCraft 2 utolsó fejezete, kijött a Fallout 4, aztán nyakunkon még a Battlefront is. Ezért aztán úgy döntöttem, hogy ebben a hónapban csak egy színezőt kaptok Levrov helyett, de végül Chocho lebeszélt erről, hogy az mégsem járja, mert még a végén megsérül valaki a hegyes ceruzáktól. Ezért aztán gyors leszek, berakom ide a leveleiteket, aztán megyek vissza starcraftozni. („dolgozni", köh-köh! – Chocho) Pápá!

### HOGYAN LEGYÜNK DEPRESSZIÓSAK 1 PERC ALATT

Szia Chris! Akkor elmesélem, hogy kezdődött nekem idén a suli (még mindig rengeteg levelet kapunk ezzel kapcsolatban, de nem bánom. Lehet jókat kárörvendeni. Mondjuk ezen a levélen nem tudtam) Amikor a suli elkezdődött, találkoztam ott egy lánnyal. Elkezdtünk beszélgetni, hamar jóba is lettünk, később barátok, meg minden. De ugye fiú-lány barátság nem nagyon van (Dehogynem, csak várd ki míg 40 leszel! – Chocho), meg kiderült az is, hogy már van egy barátja (Kiderült? Ahhoz képest, hogy mennyire összebarátkoztatok, megiep, hogy ennyi mindent elmondott, hisz ez tök felesleges infó! :D – Chocho). Ennek ellenére beleszeretem. Egyik nap mondtam neki, hogyan érzek iránta, de neki ott volt a barátja, ezért nem lett köztünk semmi, próbáltunk barátok maradni. Ez nem nagyon sikerült, de rá egy hétre szakított a barátjával, én pedig kapva a lehetőségen elmondtam neki megint, hogyan érzek. Erre ő azt mondta, hogy legyen, de előbb jobban meg akar ismerni. Mondtam neki, hogy oké, de neki ehhez kell 1-2 hónap. Egyszer aztán megcsókoltuk egymást, s úgy döntöttünk, hogy elkezdünk járni. Minden jó volt, de aztán éreztem, hogy valami nincs rendben. Hamarosan kiderült, hogy felbukkant a képben az előző előtti pasija, s azt hallottam, hogy csak azért volt velem, hogy féltékenyé tegye őt. Na ez az én iskola kezdő történetem. (Bocs, de hány évesek vagytok? :D – Chocho) Üdv, Keresztes HD (??! – Talán Hádész, nem? – Esetleg SD? Akkor Esdész? - Chocho)

**Fél perces néma csend. Csak ülök itt, hogy mit írjak, kezem nem mozdul (Megint ott nyúlkálsz, mi? – Chocho). Már majdnem nagyon megsajnállak, mikor eszembe jut, hogy milyen bátorító szavakat szoktak ilyenkor mondani az emberek. Kezdjük az alapokkal: még fiatal vagy, jön majd egy jobb csaj! Aztán: ugyan már, meg se érdemelt téged! Végül: a büdös kis... !!! Egyébként ilyen ez a tinédzser kor, legalábbis ezt hallottam, ugyanis én maximum a Commodore 64-esemmel jártam (Azaz sokszor rángattad a joysticket! – Chocho), úgyhogy jusson eszedbe ez, mielőtt nagyon magad alá zuhansz. Mindig van rosszabb. Aztán nézd meg, mi lett belőlem! Orvos vagyok egy nagyhírű magazinnál. A pácienseim mondjuk elég gyorsan halnak, de nem panaszkodnak, így hát gond egy szál se. Fel a fejjel, pontosan ezért találta fel Isten a videojátékokat.**

### TALÁLKOZÁS A PC GURUVAL

Kedves Chris és Chocho! Szeretném nektek elmesélni a találkozásomat a PC Guruval, és hogy milyen szerencsés események történtek körülöttem. 2013 júniusában osztálykiránduláson voltunk, hazafele úton pedig megálltunk egy benzinkútnál pihenni. Mindenki nézegette azokat a bizonyos felnőtt magazinokat, de az én tekintetem máshova esett (Nos, rossz hírem van. – Chocho). A PC Guru júniusi számát bámultam bamba fejjel, és közben azt gondoltam, hogy Nekem ez kell. Az árával nem törődtem, vittem is a pulthoz, ahol kiderült, hogy milyen drága is az újság, ugyanis a kirándulásra nem kaptam sok pénzt. Hazafele úton végig azt bújtam, mindenki elkérte, hogy meglesse, milyen drágaságot vettem. A játékot el akartam cserélni valamire, mert akkor még nem volt olyan számítógépem, amin elfutott volna, de szerencsére megtartottam. Azóta rendszeresen veszem a magazint. Furcsán szerencsés, hogy eddig akárhányszor írtam nektek, mindig bekerültem, szóval köszönet érte! Annyi mindent szeretnék még elmondani, de későbbre is hagyok belőle. Köszönöm, hogy vagytok nekem, és megnevettettek! (Igyekszünk. Én legalábbis, Chris csak ott ül és játszik. – Chocho)
Üdv,

**TÓTH EDMOND**

**Igen, előfordul, hogy valakinek több levelét is betesszük a magazinba, főleg akkor, ha mondanivalójának van eleje és vége. Én nem emlékszem, hogy egynél többször bekerültél volna ide, de ha más néven küldted, vagy más email címről, akkor könnyen előfordulhat. Elég gyatra a védelmi rendszerem, azt is ideje lenne már frissíteni. A magazin árával kapcsolatban sajnos én is csak azt tudom mondani, amit eddig előttem mindenki, hogy igen, tényleg drága. De ne feledjétek, hogy jár hozzá teljes játék is, ami sok pénzbe kerül nekünk**

**is, valamint vagyunk itt páran, akik ezt összerakják, nekünk is kell pénz luxusautókra és sofőrre. Plusz ugye a Magyar Posta simán lecsettint az árából 40%-ot, na meg ott adó, meg egyéb költségek. Ha tegyük fel ötször ennyi hirdetés lenne a magazinban, akkor talán adhatnánk olcsóbban is azt, de sajnos a hirdetési piac olyan ingoványos terület, ahol könnyen elsüllyednek az olyan nehéz fickók, mint én vagy a főnököm, aki kb. 230 cm magas, és ha ül, akkor tudok vele szemtől szembe beszélni. Ezt nem tudom, miért mondtam el, csak úgy eszembe jutott. Ja igen, és bár cirka 2000 forint a magazin ára, nagyjából 10 éve ugyanennyi már, szóval azóta nem emeltünk árat, hogy megjelent a Call of Duty 2. Az pedig nem ma volt, azóta sokkal több a pixel és a tesszelláció (ez a kedvenc szavam, igyekszem minden cikkembe belecsempészni). (Itt kicsit bővebben is reagálok, ha nem baj. Amikor én szerettem bele a Guruba, 15 éves voltam, ez 2001-ben történt, és akkor is ennyibe került. Hidd el, ez a 2000 forint azóta sokat vesztett az értékéből. És egyébként nekem mindig megérte. Örülünk, hogy olvasol bennünket, és reméljük, küldesz még sok-sok levelet. – Chocho)**

## SZEX! IDE KATTINTS, MOST!

Hatalmas Tiszteletem Gamer Urak és Hölgyek! A kérdésem elég fura, érdekes, akár még megbotránkoztató is lehet, de kíváncsi vagyok a véleményetekre, meglátásotokra. Szóval a kérdésem a játékokban levő szex, nemiség és egyéb ezzel összefüggő dolgok cenzúrázásával kapcsolatos. Valóban szükséges az ilyen mértéktelen erkölcsi normatívák alkalmazása (pl.: ha súlyosabb erőszakosság, brutalitás, szex vagy nemiség feltűnik a játékokban akkor némelyik nemzet nem, hogy cenzúrázza, hanem tiltólistára teszi)? És nem csak játékos szemmel, hanem szülőként is esetleg? Úgy érzem, hogy a szexualitás egy elég alap dolog az ember életében, ez minden művészeti formában jelen van és képviselteti magát. Akkor mért kell szemet bántóan cenzúrázni, esetleg betiltani? Én csupán a legismertebb érvet ismerem ezzel kapcsolatosan, nevezetesen azt, hogy mert gyerekek is játszanak vele. Na, igen, de pont ezért vannak a szabályozások, ugye? Itt a szülőknek kell résen lenni. Nem biztos, hogy képes 100%-an megakadályozni azt, hogy olyat lásson a gyerek, amit esetleg nem szeretne, hogy lásson, de itt mindenféleképpen a szülő a kulcs szereplő. Például egy iskolát csak most kezdő gyereknek nem biztos, hogy egy olyan játékkal kéne játszania, ami felnőtteknek szól, s esetlegesen a történet szempontjából súlyos vagy morálisan képlékeny helyzetet teremtenek, amit neki még nem kéne feltétlen firtatni. Viszont, ha koherensen az egész mű megkívánja, és nem pornográf szintű, de erősen érzékelhető a szexualitás, nemiség, akkor mért kell belepiszkálni? A kész mű úgy teljes, ahogy. Őszintén, egy értelmes és normális neveltetésben részesült, normális értékrenddel ellátott gyereknek nem hiszem, hogy különösebb gondot okozna egy-egy ilyen jelenet. Mindenki játszott fiatalként olyan játékkal, amivel korhatár besorolást tekintve nem szabadot volna, és mégsem okozott problémát. Nem vagyok problémás, sem perverz, pusztán csak zavar a cenzúra. Köszönöm a válaszotokat!
Üdv,

PATAY MÁRK

**Ha a véleményemre vagy kíváncsi, szerintem ez az egész cenzúrázás, vagy más néven korhatár besorolás egy idejét múlt rendszer, amit alaposan át kéne gondolniuk azoknak a komoly szakembereknek, akik létrehozták, fenntartják azt. Először is úgy vélem, hogy túlságosan ki vannak tolva a korhatárok, tehát nem hiszem, hogy 16-os karikát kéne tenni egy filmre azért, mert káromkodnak benne, vagy mutatnak egy félmeztelen nőt. 16 éves korukban a diákok már szerintem túl vannak pár káromkodáson, egyetlen iskolai nap alatt több olyan Youtube videót is megnéznek (höhö, persze, „YouTube", höhö – Chocho), amit még felnőttként sem biztos, hogy én megnéznék. Ha pedig nincs egységes rendszer, ahol mindig minden forrásból tiltva van minden, akkor az egésznek semmi értelme nincs. Különösen idegesít egyébként, hogy a kereskedelmi csatornákon már nem lehet úgy filmet nézni, hogy az ne lenne újraszinkronizálva 12-es korhatárra, vagy vágnák ki belőle az összes enyhén erőszakos jelenetet. Szerintem a filmek és a videojátékok esetében mindig a szülőknek a feladata eldönteni, hogy nézheti e azt a gyerek, vagy sem. Nem pedig egy buta szabályok által határolt szervezetnek. Legyen ott mellette szülő, magyarázza el neki, hogy mi az, amit lát, vagy hogy mi a különbség a valóság és a filmben látott események között. Játékokban lévő szexualitással viszont én nem igazán találkoztam még, ha nem számítom a Shower with Your Dad Simulator 2015-öt, akkor legfeljebb a Witcher 3-ban. Erőszakkal viszont annál többel. De szerencsére a grafika még nem olyan fejlett, hogy hihető látványt tudjanak prezentálni a készítők, ezért én a képernyőn mindig csak háromszögeket és textúrákat látok. Akad mondjuk egy sorozat, amit én nem adnék gyerek kezébe. Ez pedig nem más, mint a Call of Duty, ami szerintem iszonyú erőszakos. Persze nem a multi vagy zombi mód, hanem a kampány egyes jelenetei, ezt én kifejezetten tiltanám. Persze itt is túlzásnak tartom a 18-as karikát, de 16 éves koráig valószínűleg én sem engedném a közelébe a gyerekemet. Különben is, a Battlefield ezerszer jobb. (Egyetértek Chrisszel. Nekem anno édesapám mutatta be a játékokat, egyik első programom a Wolfenstein 3D volt, akkor 7 voltam. A kulcs a törődés: éreztem, hogy ez játék, nem azért ülök előtte, mert a szüleim addig is nyugton vannak. Sokan azt hiszik, a korhatár megneveli helyettük a gyereket. De ez szerintem nem igaz. Ami a szexet illeti, szerintem természetesebb dolog az erőszaknál, igaz, a játékokban látható gyilkolászást egészséges ember nem utánozza, ellenben a szexuális viselkedés el tud torzulni a nem megfelelő minta hatására. – Chocho)**

## JÓ LESZ MINDEN, MEGLÁSD! – A HÓNAP LEVELE!

Szia Chris! Mostanában nekem elég sokat változott a PC Guru magazin, de nem tudom, hogy ez csak nekem tűnt e fel. Régebben, amíg még ott dolgozott Bate, Chocho és ]{redenc, akkor valahogy mintha több lett volna a tartalom. Ezt nem a magazinra értem, hanem a Youtube-csatornátokra, a Facebook posztokra és a PGO-ra. Nekem ezek picit hiányoznak. Érdekességek a Facebookon, a rengeteg video a Youtube-on... Nagyon szeretem a „Vágjunk bele!", „Kibontjuk" na és persze az „Ezzel játszunk" sorozatokat. Persze tudom, hogy nektek ebből nem jön bevétel, meg rengeteg munka van a magazinnal, ezért ezt egyáltalán nem szemrehányásképen írom, ez pusztán egy észrevétel. Amúgy a nyomtatott magazin még mindig nagyon jó és igényes, igazából az is a lényeg, ezek csak ráadások. Egyébként, hogy mostanában ilyen sokan elmentek a magazintól, lenne egy olyan kérdésem, hogy ugye te még hosszú távra tervezel a magazinnal? Nagyon bírom a cikkeid, a Levrovot pedig külön öröm olvasni tőled. Remélem, végig olvasod ezt a picit hosszúra sikerült levelet és nem untatlak nagyon, további jó munkát! Üdv,

DÁVID

**Ilyen szép levelet, amibe szinte alig kellett 3-4 vesszőhibánál többet javítani, már nagyon régen kaptam (Bezzeg a cikkeid! – Chocho). Előző levelünkben például egy darab vessző vagy pont sem volt, amihez képest a kontraszt hirtelen olyan volt, mintha atomvillanásba néztem volna bele. Köszönöm szépen a kedves szavakat, és hadd ragadjam meg az alkalmat itt és most, hogy elmondjam, Chocho nem ment olyan messzire, és mostantól sokkal aktívabban fog részt venni az újság készítésében. Olyannyira, hogy visszajön hozzánk dolgozni teljes állásban, szóval jó hír a köbön: újra lesznek Ezzel játszunk videók, meg olvashatjátok a tök unalmas cikkeit az olyan tök unalmas játékokról, mint a Dark Souls 2 (Várjá', kell a hely Böjtösnek! – Chocho). Egyébként mostanában igyekszünk felpezsdíteni az életet minden csatornánkon, kezdve a Youtube-bal, ahol már vasárnaponként streamelünk is, sokkal frissebb videoteszteket pakolunk ki, valamint több lesz az Ezzel játszunk és a Vágjunk bele! anyagokból is. Ha nem olvastam volna a saját szemeimmel a leveled, azt hinném, hogy én írtam saját magamnak azért, mert kevés levél jött a levrovba, de egyrészt ez nem igaz, másrészt meg mindenki tudja, túl lusta vagyok ahhoz, hogy magamnak levelezgessek. Értette ezt egyáltalán valaki? De most már aztán tényleg mennem kell, mert végre mennek a szerverek a Battle.neten. (Fapfapfap, OLVASSATOK MINKET, fapfapfap – Chocho)**

ELJÖTT A HIHETETLEN BEFEJEZÉS
AZ ÉHEZŐK VIADALA:
A KIVÁLASZTOTT
BEFEJEZŐ RÉSZ
NOVEMBER 19-TŐL A MOZIKBAN 3D-BEN
ÉLD ÁT IMAX 3D-BEN IS
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16

Ünnepeld te is a Zetor 70. születésnapját
a Farming Simulator 15 Gold kiegészítőjével!
Zetor
Farming Simulator 15
OFFICIAL EXPANSION
Rengeteg újdonság
a Farming Simulator 15-höz.
Kelet-európai térképpel és gépekkel:
ROSTSELMASH, ZETOR,
TATRA, FARMTECH,
KVERNELAND!
A Farming Simulator 15 Expansion futtatásához
szükséges az alapjáték, amely most olcsóbb lett!
www.sadgames.hu
GIANTS SOFTWARE
www.facebook.com/SADJatekok
© 2015 GIANTS Software GmbH. Published and distributed by Simactive Distribution Ltd. under license of Giants Software. Giants Software and its logos are trademarks or registered trademarks of Giants Software. SAD Games, Simactive Distribution Ltd. its logos are trademarks or registered trademarks of Simactive Distribution Ltd. All manufacturers, agricultural machinery, agricultural equipment, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. The agricultural machines and equipment in this game may be different from the actual machines in shapes, colours and performance.
Forgalmazza: Simactive Distribution Kft. Magyarországi ügyfélszolgálat: +3670-528-98-33. Email: info@sadgames.hu

## Star Wars: Battlefront

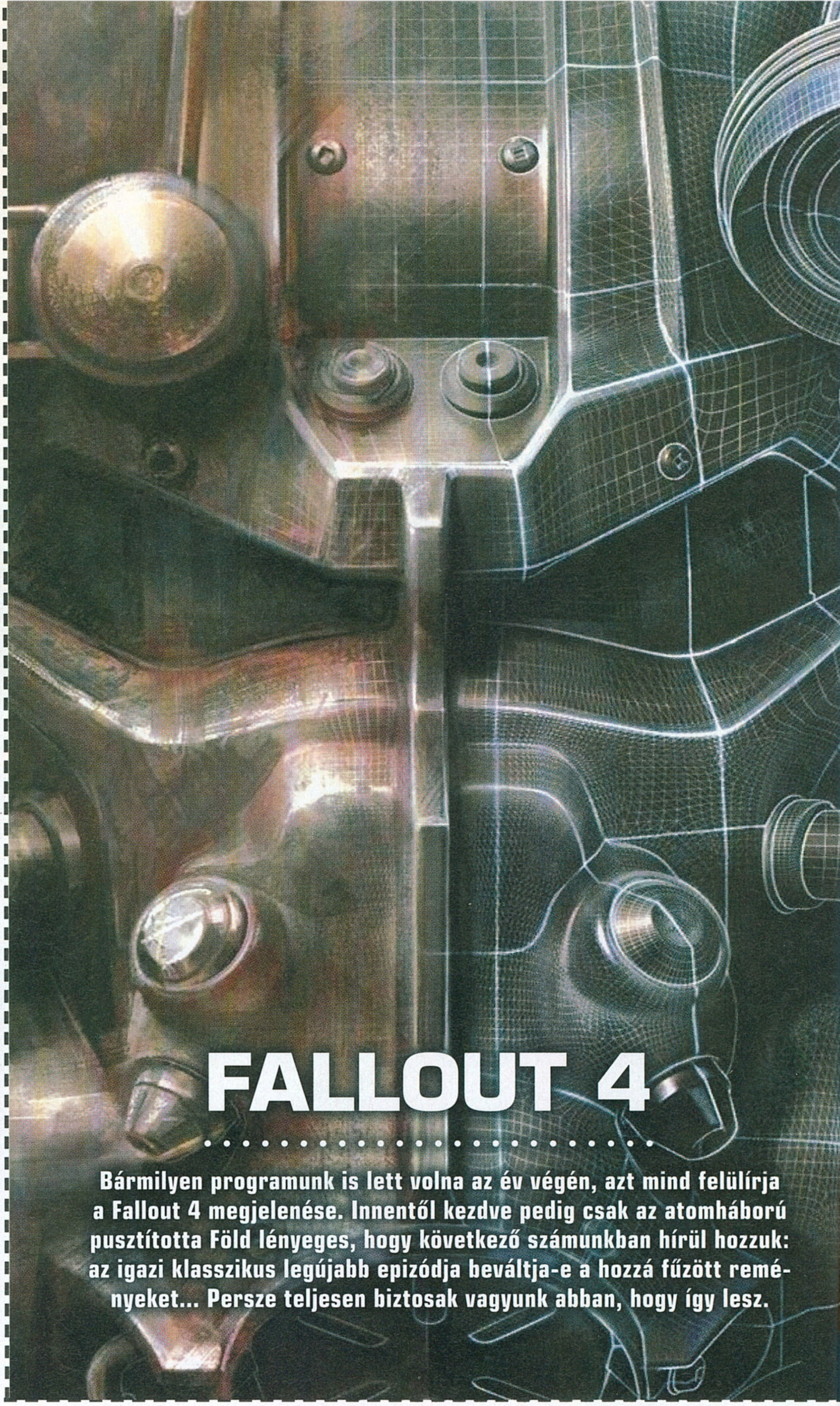
**TESZT** Hazudnánk, ha azt állítanánk, nem borzongtunk meg az első trailerek láttán. A legújabb Battlefront ugyanis gyermekkorunk nagy meséjét varázsolja a képernyőkre, ezen az élményen pedig maximum az ronthat, ha ismételten egy Battlefieldet kapunk átskinezve és mikrotranzakciókkal megtoldva.

## Game of Thrones

**TESZT** Végéhez ér a Telltale Games Trónok harca-feldolgozása, így most már teljes bizonyossággal megoszthatjuk véleményünket a hatrészesre nyújtott kalandjátékról. Intrika, halál, mocskos hatalmi harcok – nem unatkoztunk az elmúlt egy évben, mióta a nagyszabású projekt első epizódja napvilágot látott.

## StarCraft II: Legacy of the Void

**TESZT** Elérkezett végre az idő, avagy lezárul a Blizzard nagyszabású űrsztoriijának második része, ennek érdekében pedig az utolsó kiegészítő új játékmódokkal és új szemszögből, önállóan is futtatható formában készül arra, hogy véglegesen elrabolja a széria rajongóinak szívét.



# FALLOUT 4

**Bármilyen programunk is lett volna az év végén, azt mind felülírja a Fallout 4 megjelenése. Innentől kezdve pedig csak az atomháború pusztította Föld lényeges, hogy következő számunkban hírül hozzuk: az igazi klasszikus legújabb epizódja beváltja-e a hozzá fűzött reményeket... Persze teljesen biztosak vagyunk abban, hogy így lesz.**

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK**

# DECEMBER 17-ÉN

**JELENIK MEG!**

HÉT OFF, SULI OFF
nickelodeon
ON
PREMIEREK
MINDEN HÉTVÉGÉN 18:50-TŐL
A THUNDERMAN CSALÁD
VESZÉLYES HENRY
BELLA ÉS A BULLDOGOK
XBOX 360
NÉZD ŐKET, ÉS NYERJ!
www.nickelodeon.hu
/NickelodeonHungary
OTTHON SZABADON nickelodeon

© 2015 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS
és a stilizált római III-as szám az Activision Publishing, Inc. bejegyzett védjegyei.
18
www.pegi.info
CALL OF DUTY
BLACK OPS III
2015.11.06.
PS4
CALL OF DUTY
BLACK OPS III
18
ACTIVISION